



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

미술학박사 학위논문

미술작품에서 의도된 ‘착인錯認과정’에 대한 고찰

A Study on a Meaning of the Intended
‘Recognition Process of Visual Illusion’ on Art Work

2019년 2월

서울대학교 대학원

미술학과 조소전공

송 준 호

미술작품에서 의도된 ‘착인錯認과정’에 대한 고찰

A Study on a Meaning of the Intended
‘Recognition Process of Visual Illusion’ on Art Work

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학박사 학위논문으로 제출함
2019년 2월

서울대학교 대학원

미술학과 조소전공

송 준 호

송준호의 박사 학위 논문을 인준함

2019년 2월

위원장	문 주	(인)
부위원장	오 귀 원	(인)
위원	지 상 현	(인)
위원	김 채 연	(인)
위원	이 용 덕	(인)

국문초록

본 연구는 연구자의 작업에서 지속적으로 나타나는 ‘감상 초기의 지각 과정에서 작가가 의도적으로 개입하여 관객의 인지 방향을 특정하게 지시하려는 행위’를 이해하기 위한 것이다. ‘인지 과정을 특정하게 지시한다’는 것은 연구자의 작업에 공통적으로 사용되는 방법론으로서, 작품을 처음 접한 관객은 ①작가에 의해 의도적으로 사용된 착시 현상으로 인하여 대상을 잘못 보게 되며, 곧 이어 ②자신이 본 것이 잘못 본 것이라는 것을 깨닫게 되면서, ③다시 바라보게 만드는 방식이다. 이러한 과정은 작가에 의해 만들어진 상황으로, 관객이 처음 작품과 대면했을 때 작품을 ‘잘못 보는 것’은 작가가 의도한 과정상 ‘잘 보았다’는 것을 의미한다. 이후 관객은 잘못 봄의 상황에 머무르는 것이 아니라 스스로 잘못 보았다는 점을 작품을 통하여 인지하게 되며, 인지적 혼란이 발생한다. ‘의도된 잘못 봄’의 인지 과정 안에서 관객은 인지의 흔들림을 경험 하게 되는데, 그것은 작품의 이해를 위한 첫 출발점으로 작가가 설정해 놓은 감상의 구조이다.

연구자는 눈동자가 움직이는 것 같은 조각 작업들을 통해서 위의 접근 방식을 유도하였다. 이러한 작품들을 설명할 때 주로 착시라는 용어가 많이 사용되었는데, 착시라는 단어는 미술 감상의 맥락을 좁게 만들었다. 잘못 봄은 지각뿐만 아니라 인지에서도 발생하며, 착시라는 현상은 지각적인 차원에서 논의되어야 한다. 연구자는 작품 해석에 있어서 착시라는 단어가 명확하게 사용되지 않기 때문에 작품의 내용이 희석되는 경우를 종종 경험하였다. 이러한 문제점에 대한 인식을 바탕으로 작품을 설명하기 위한 적절한 개념과 묘사를 위한 언어가 필요하다는 문제의식을 제기하였다.

본 논문에서 논의의 중심이 되는 것은 작품의 개별적인 내용 / 예술적인

판단이 아닌, 작가가 관객과 작품 간의 관계로 설정해놓은 일정한 접근 방법의 의미를 찾는 것이다. 그 중심에는 작가가 관객에게 작품을 통하여 어떻게 예술적 감정을 발생시키려 하는지에 대한 질문이 놓여있다.

제옥시스Zeuxis와 파라시오스Parrhasios의 예는 연구자가 생각하는 개념을 구체화 할 수 있는 사례라고 생각되었다. 누가 더 잘 그렸는지에 대한 경합의 결과는 파라시오스의 승리로 끝났다. 그러한 결과의 원인은 무엇인가? 그것은 사람들의 투표도 아니었고, 객관적인 검증도 아니었다. ‘새의 눈을 속인 그림을 그린 화가’ 제옥시스가 파라시오스의 회장을 실물로 잘못 보고, 자신이 잘못 보았다는 것을 재인지하였기 때문에 제옥시스 스스로 인정한 것이다. 파라시오스는 제옥시스가 잘못 보게 만들고, 그것을 스스로 인지하게 함으로써 자신이 그림을 더 잘 그리는 사람이라는 지위를 획득했다. 연구자는 파라시오스가 제옥시스의 인지 과정의 방향성을 특정하게 지시한 것이라고 설정하고 논의를 전개하였다.

제옥시스와 파라시오스의 이야기를 통하여 도출된 ‘잘못 봄’이라는 현상을 좀 더 구체적으로 분석하기 위하여 인간이 외부 대상을 감각하는 과정을 생리학적인 입장에서 정리하여본 후, 시각과 관련하여 좀 더 초기 시각의 과정에서 잘못 봄이 유발되는 것을 착시(錯視), 인지적인 부분에서 잘못 본 것을 착인(錯認)이라고 구분하여 보았다. 이러한 구분은 미술에 있어서 착시라는 용어의 사용은 ‘잘못 봄이 가지고 있는 인지적인 의미’를 적절히 설명하지 못하기 때문에 제안된 것이었다. 본다는 것은 눈이라는 감각 기관의 영역에서 이루어지는 것이 아니라, 눈을 통해 들어온 시각 자극이 지각되고 인지, 재인되는 과정을 거치는 인지적 부분의 총체임을 생각해본다면 시각의 초기 과정에서 일어나는 자동적인 잘못 봄을 착시, 시각에 의하여 유발된 잘못 봄을 착인이라고 설정하는 것이 논의를 진행하는데 필요하였다.

작가가 관객에게 잘못 보게 만들고 그것을 인지하게 만드는 작가의 의도를 ‘착인과정(錯認過程)’이라고 상정하고 그것이 가지는 의미를 살펴보았다. 주상민의 ‘심안(審按)’이라는 개념은 현대미술에서 ‘작가가 작품의 해석에서 절대적인 주도권을 쥔 것이 아니라 관객에 의한 다양한 해석의 가능성을 열어두며 작업한다는 것’을 기본 개념으로 한다. 그는 작품의 제작에 있어서 관객의 설정 뿐 만 아니라 관객의 보는 방식까지도 작품 제작에 고려하게 된다는 점을 언급하였다. 연구자의 착인과정은 심안에서 말하는 ‘관객의 보는 방식까지도 고려하는 것’에서 더 나가서 ‘관객이 인지하는 순서와 방식까지 제한’하는 구체적인 상황이라고 할 수 있다. 이 부분은 인도 미학이론인 ‘라사’이론을 통해 작품이 가지는 ‘제한’적 성격을 설명하였다. 또한 작품의 해석 방향성을 지시할 수 있다는 것을 설문을 통하여 조사하였다.

착인과정의 특징인 지각의 지속적인 어긋남에 대하여 살펴보면, 통합되지 못하는 지각을 바라보기 위한 중층적 인지의 흐름이 발생한다는 것을 논하였다. 이러한 중층적 인지의 흐름은 외부의 정보가 불충분한 상황에서 내적 참조과정이라는 현상이 발생하며 이러한 내적 참조과정은 작은 자각이 발생하는 과정으로 그 의의를 설명하였다.

작품의 접근에 있어서 전달하고자 하는 내용이 아닌, 작품과 관객이 만나는 지점에서 발생하는 특수한 사례로 의도된 ‘착인과정’을 논의해 보았다. 이러한 논의는 결과적으로 작품의 내용과 결합하여 다층적인 의미 전달 통로로 해석이 될 수 있을 것으로 기대했다.

핵심어 : 착시, 착인, 착인과정, 시지각, 지각, 인지, 시지각 진동, 중층 인지, 내적 참조과정, 항상성, 자기 이탈적 성격

목 차

서언

1. 연구 목적	1
2. 연구 방법	6

본론

1. 잘못 봄을 인지함으로써 발생하는 의미변화: 제옥시스 Zeuxis와 파라시오스Parrhasios의 해석에 대하여	11
1.1. 제옥시스의 인지 변화 및 그 지점	11
1.1.a. 제옥시스와 파라시오스	11
1.1.b. 의미의 발생지점 분석	13

2. 착시와 착인	15
2.1. 일반적인 시각 인지의 과정	19
2.2. 전의식적 영역에서의 잘못 봄: 착시	26
2.3. 인지적 어긋남으로서의 잘못 봄: 착인	29
3. 착인과정	36
3.1. 작가에 의해 설정된 보기 방식	36
3.1.a. 심안개념의 적용	36
3.1.b. 라사 이론에서 나타나는 ‘제한’ 개념	41
3.1.c. 작가에 의한 해석 방향성 설정에 대한 실험 설문	45
3.2. 시지각 진동(Perception-Illusion Oscillation)과 중층적 인지의 유도	49
3.2.a. 지각과 인지의 부조화	49
3.2.b. 인지의 중층적 발현	56
3.3 중층적 인지의 해석 - 내적 참조과정	61
결언	65

참고문헌

Abstract

부록

서언

1. 연구 목적

연구자는 어떠한 작품을 보면서 알 수 없는 이상한 경험에 빠지는 경우가 종종 있었다. 세상이 정지하는 것 같이 적막해지며 주위는 어두워진다. 마치 시간의 흐름이 늦춰지는 것 같은 느낌에 사로잡힌다. 바라보는 대상만 조명을 받는 것 같이 보이며 주위는 흐려진다. 바라보는 대상이 살아있는 것처럼 느껴지며, 무생물인 것을 알고 있음에도 불구하고 움직이는 것 같아 보였다. 혹시 내가 살아있는 것을 무생물이라고 잘못 생각한 것은 아닐지 혼란스러울 정도였다. 대상과 내가 하나로 연결된 것 같이 느껴졌으며, 대상과 내가 한 몸인 것처럼 생각 되었다. 이러한 경험은 대상을 집중하여 보면 볼수록 더 격렬해졌으며 호기심과 공포, 나른함과 집중이 뒤섞여 있는 모호한 경험이었다. 특히 오래된 나무나 목재를 보았을 때 두드러지게 나타났다. 매끈하고 다듬어진 나무보다는 썩어가고 버려진, 혹은 오래된 나무들을 보면 그들의 세계로 빨려 들어가는 것처럼 느껴졌다.

이것은 단지 백일몽 같은 것일까? 단순히 잘못 본 것이라고 치부하기에는 그러한 경험은 매우 생생했고, 고개를 흔들어 다시 보더라도 같은 현상이 반복되었다. 한번 이러한 경험에 빠진 대상은 시간이 지난 후에 다시 보더라도 또다시 그러한 경험에 빠지곤 하는데, 이러한 현상은 주관적 감상의 태도가 아닌 대상에 내재되어 있는 성격은 아닐지 의문이 들었다.



【그림 1】 서울대학교박물관 제44회 기획특별전 <중국 불교조각 1500년> 중 전시된 남송(南宋)시대 목조유희좌관음보살상 세부 사진

연구자가 박물관¹⁾에서 남송 시대의 ‘관음보살유희좌상’을 보았을 때에도 비슷한 현상이 생겼다. 나무로 만들어진 조각상을 바라보는데 그 조각상이 살아서 연구자를 보는 것 같은 느낌이 들었다. ‘어? 이게 뭐지?’라는 생각이 맴돌았고, 점점 작품으로 빨려 들어가는 느낌을 받았다. 심장이 쿵광거리며 빨라지는 것을 느꼈다.

여행하면서 둘러본 일본의 사찰²⁾에서도 유사한 현상을 경험하였는데, 무심히 지나가는데 유독 시선을 끄는 조각이 있었고, 나도 모르게 계속 바라보게 되었다. 보면 볼수록 조각이 살아있는 듯 느껴지는 것은 물론 금방이라도 움직일 듯 보였다. 특히 눈의 표현이 살아있는 것 같은 느낌을 받았다.

1) 서울대학교박물관 제44회 기획특별전, <중국 불교조각 1500년 : 불상, 지혜와 자비의 몸 Buddha: The Embodiment of Wisdom and Compassion>, 서울대학교박물관 / 대만 국립역사박물관 주최, 2007년 10월 17일(수) - 12월 22일(토).

2) 고후쿠지(興福寺): 일본 나라현[奈良縣] 나라에 있는 절



【그림 2】 운조/운하(運慶/運賀) 제작, <세친상(世親像)³⁾>, 흥복사(興福寺) 소재.

이후 일본 목조각들을 찾아보다가 유리로 만든 안구를 목조각의 안쪽에
서 감입하는 ‘옥안법’⁴⁾이라는 기법을 알게 되었고, 연구자가 느낀 기이한
현상이 혹시 유리로 만든 안구에서 나오는 것이 아닐까라는 생각을 하게
되었다. 송나라 시대의 목조보살유희좌상, 가마쿠라 시대의 불교조각이
공통적으로 유리로 된 안구가 감입되어 있었기 때문이었다.

연구자는 바로 유리안구를 감입한 작품을 제작해 보았는데, 빨리 만들어
보고 싶은 마음에 안경알 같이 얇은 렌즈⁵⁾가 아닌 ‘루베’라는 반구형의
렌즈 뒤에 검은자를 그려서 만들어 보았고 그 과정에서 예상하지 못한 결

3) 세친상(世親像: 191.6cm): 짜맞춤 나무 구조(寄木造), 채색(彩色), 옥안법(玉眼),
가마쿠라 시대(鎌倉時代). 運慶の指導のもと運賀が担当したことが知られます。(운케이의
지도 아래 운하가 담당했던 것으로 알려져 있다.),
<http://www.kohfukuji.com/property/cultural/111.html>

4) 옥안법(玉眼法)은 일본에서 사용하는 용어로, 한국에서도 눈에 유리를 감입을 한 불교조
각이 존재하기는 하지만 그것을 부르는 명칭이 따로 없다. 임남수(2007)의 논문 「x선 투
과촬영장치를 이용한 목조불상의 제작기법 연구」에서 유리안구가 감입된 불상이라는 언
급이었지만, 한국의 기법과 일본의 제작 기법이 다르며 연구자의 작업이 일본의 기법과
더 유사성이 있으므로 ‘옥안법’이라는 용어를 그대로 사용한다.

5) 일본의 옥안법에 있어서는 얇은 렌즈 형태를 사용한다.

과를 발견하였다. 루베의 뒷면에 눈동자를 그림으로써 안구의 표면과의 깊이 차이로 인하여, 보는 사람의 움직이는 방향에 따라 지속적으로 쳐다보는 것 같은 인상을 주었던 것이다.



【그림 3】 송준호, <하고 싶은 일, 할 수 있는 일, 그리고 해야 하는 일>, 2009.

이렇게 만들어진 작품들은 마치 피그말리온의 조각처럼 연구자에게 살아 있는 대상으로 느껴졌다. 은유적 표현이 아니라 종종 이러한 작업들은 살아 있는 것처럼 생각 되었다. 한밤중에 작업을 하다보면 누군가가 쳐다보는 것 같아서 고개를 돌려보게 된다. 어김없이 어두운 작업실의 한 귀퉁이에서 나를 쳐다보는 조각과 눈을 마주치게 되는데, 내가 만들었음에도 불구하고 조각이 연구자를 바라보고 있다는 생각에 빠지게 되었다. 이러한 생각은 단순히 수정 가능한 것이 아니었으며, 바라볼수록 점점 더 침잠하게 되는 기분이 들었다. 한번 보기 시작하면 한참을 멍하게 바라본 적이 여러 번 있었다. 이러한 현상은 어떤 의미일까? 어떠한 기제를 가지고 있는 것일까? 라는 질문이 항상 머릿속에 맴돌았는데, 마땅히 설명할 수가 없었다.

연구자에게 이러한 경험은 매우 중요한 순간이다. 말로 설명할 수 없는 이러한 경험을 한 대상은 기존의 사물이 아니라 내 삶의 일부가 된 것 같은, 내 신체의 연장선상에 놓인 것 같은 느낌을 받게 되기 때문이다. 이러한 현상은 어디서 기인하는 것일까? 이러한 의문은 연구자에게 근원적인 질문 중 하나가 되었다.

하지만 연구자의 작업에 대하여 평가 받을 때, 움직이는 듯 보이는 눈 때문에 ‘착시’라는 말이 꼬리말처럼 따라다녔고, 인문 예술적 의미가 결여된 단순 시각적 유희 정도로 평가 받는 경우가 왕왕 있었다. 착시적 효과는 관객과 작품이 만나는 지점에서 다음 단계로 인도하기 위해 고안된 장치인데도 불구하고, 즉각적인 시각 효과 때문에 작품의 표면만 읽히는 상황도 발생하였다.

본 논문은 연구자가 작업의 과정에서 경험한, 말로 설명하기 힘든 경험의 성격을 규명하는 것을 목표로 하고 있다. 이러한 경험은 인지체계의 구조나 그것의 변화와 관련이 있을 것으로 생각되었다. 막연하게 가늠만 해보던 대상을 깊이 있게 탐구해 봄으로써 창작자의 입장에서 서술해 보려하며, 잘못 봄이 미술 감상 과정에서 어떤 역할을 하고 있는지와 연결할 수 있다.

2. 연구 방법

연구자는 경험미학⁶⁾적인 방법론을 기반으로 연구를 진행하려 하며 특히 신경미학⁷⁾의 성과물들을 논문의 근거로 쓰고자 한다. 예술 작품의 해석에 있어서 과학적 성과물들의 접목이 자칫 예술에 대한 환원적 오류로 연결될 수 있는 위험성은 경계해야 하겠지만, ‘예술을 사유하는 주관’이 기초할 수 있는 표준적 틀을 제시해 줄 수 있다고 생각하기 때문이다.

헬무트 레더⁸⁾(Helmut Leder: 1963-)가 제시한 ‘미적 경험의 모델’은 본 논문의 서술에 있어서 기초가 되는 구조이다. 구체적으로 이 모델은 예술작품에 대한 감상이 크게 인지적, 정서적 과정들의 병렬적 통합에 의해 기능한다고 제시하고 있다. 이 두 과정은 레더 이전에는 별개의 영역으로 간주되거나, 아니면 신경미학 연구에서 구별되지 않은 채 혼재되어 있다가, 레더의 모델에 의해 선명한 틀로 정돈 되었다. 또한 레더의 모델은 인지적 과정을 세분화하여, ‘초기 지각적 분석’ ‘암묵적 기억 통합’ ‘명시적 분류’ ‘인지적 숙련 및 평가’에 이르는 일련의 과정들을 일목요연하게 정리하였다. 이외에도 선행경험, 전문성, 지식, 관심, 취향 등이 미적 경험의 인지적 과정의 조절요인으로 포함되었다.⁹⁾

레더의 모델에서 인지 과정이 ‘초기 지각적 분석’ ‘암묵적 기억 통합’ ‘명시적 분류(의 일부)’가 자동적(automatic)으로 일어나며, ‘명시적 분류(의 일부)’ ‘인지적 숙련 및 평가’가 신중하고 의도적(deliberate)으로 진행된다는

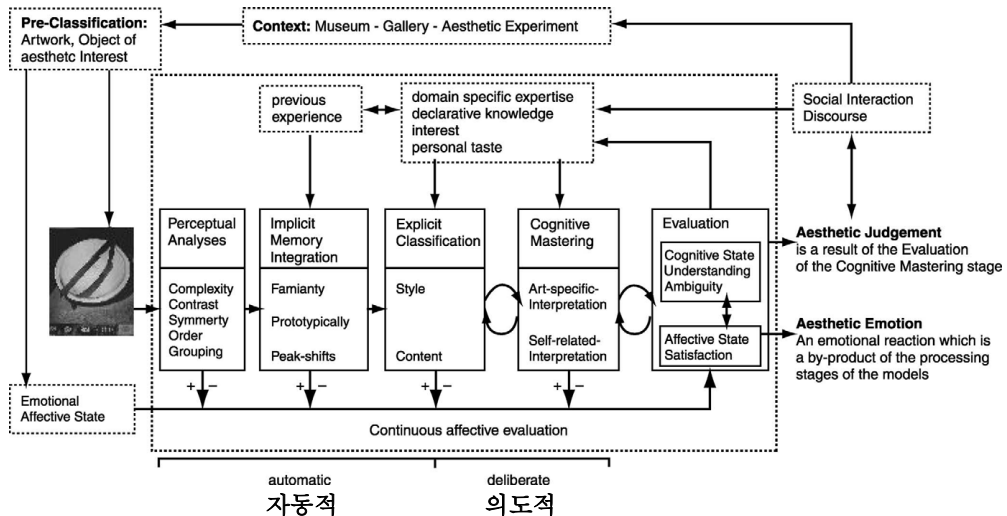
6) 경험미학은 사변적 미학에 반대하여 출현한 것이다. 경험미학의 창시자로 알려진 페히너(Gustav Theodor Fechner: 1801-1887)는 미적 대상들에 대한 사람들의 반응으로부터 측정된 객관적 자료로부터 미적 개념에 대한 원리를 추출할 수 있다고 생각하였다. 정해운, 「신경미학, 무엇이 문제인가?」, p. 244. 참조.

7) 신경미학의 역사는 1980년대 들어 뇌 영상 기술과 분석 방법이 발달하면서부터 대두된 학문분야이다. 윤리적인 문제로 인하여 인간 뇌에 대한 탐구는 사고나 질병으로 인한 병변 연구 방법이 주로 사용되었으나 최근에는 뇌구조 영상화 기술(CT, PET, MRI)이나 뇌기능 영상화 기술(fMRI, EEG), 경두개자극자극(TMS) 등의 방법으로 외연을 넓혀가고 있다.

8) 2004년부터 비엔나 대학 인지심리학 교수로 연구하고 있으며, 지각적 미학에 대하여 중심으로 연구하고 있다.

9) 김채연(2015), 「신경미학의 현황-발전과 전망」, p. 344.

명료한 설명이 잘못 봄을 분별하는데 유용하게 사용될 것이라고 생각된다.



【도표 1】 Helmut Leder, 「미적 경험 모델(a model of aesthetic experience)」

연구자는 연구자의 작품과 관객이 소통하는 방식으로 ‘처음 본 것이 잘못 본 것임’을 인지시키는 방식으로, 다시 말하면 ‘지각한 것을 다시 되돌아보게 만드는’ 방식의 방법론을 사용하여 왔다. 레더의 틀로 설명한다면 ‘초기 지각적 분석’ ‘암묵적 기억 통합’ 이후 ‘명시적 분류’에서 의도적으로 관객의 인지 상황을 혼드는 방법을 사용하는 것이다. 나를 쳐다보는 것 같은 조각 작품들의 눈은 사실 움직이지 않는다. 하지만 그것을 인지 하더라도 지속적으로 자신을 쳐다보는 것 같은 상황을 만들어서 이상한 감정으로 이끌게 만드는 것이다.

연구자는 왜 이러한 요소들을 지속해서 사용하는 것일까? 연구자가 느끼는 사라지는 것들에 대한 아쉬운 감정들은 같은 대상을 보더라도 모든 사람에게 동일하게, 같은 강도로 나타나는 것은 아니다. 하지만 연구자는

대상을 보며 다른 사람들도 연구자가 느끼는 비슷한 감정을 느끼길 원했고 착시적 방법의 사용이 공통적인 감각을 경험하게 할 수 있으리라 생각했기 때문이다. 그것의 자동적인 성격으로 인하여, 직접적인 감정을 유발시킬 수는 없더라도 관심을 환기시키는 수단으로는 충분하다고 생각하였다.

작가, 작품, 관객은 각기 작품을 만들어내는 예술가(창조), 이렇게 만들어진 작품(대상), 그러한 존재 대상을 바라보며 향수를 느끼는 관객(향수)¹⁰⁾의 차원에서 논의되며 관객은 능동적으로 향수한다고 논의된다. 하지만 창작자의 입장에서 본다면 관객의 향수하는 방향은 의도적으로 지시 가능하다고 여겨진다. 연구자에게 있어서 관객의 인지 방향에 대한 제한은 시각적 인지의 부조화라는 방법을 사용한다고 할 수 있으며, 그것이 미적 판단이나 감정에 영향을 미칠 수 있다고 생각한다.

본 논문의 목적은 연구자가 사용하는 특정한 지시 방향성의 방법론에 대하여 살펴보는 것이지만, 그전에 먼저 해결되어야 하는 부분이 있다. 연구 작품의 감상을 묘사할 때 ‘착시’¹¹⁾라는 단어가 가지고 있는 한계에 대한 지점이 그것이다. 작품의 방법론으로 인하여 발생하는 오해를 해결하는 것은 연구자에게 오랜 숙제였다. 그래서 잘못 봄의 구조나 특성을 면밀하게 살펴보기 위하여 생리학적/인지론적 접근 방법을 사용하려고 한다.

또한 본 논문은 작가로서 개인 작품의 주제나 메시지를 언급하는 것이 아닌 (작품을 매개로하여) 작가가 상정한 ‘작품과 관객과의 관계’에 대한 것이며, 그러한 관계 안에서 발생하는 인지적 도식 관계에 대한 것이다.¹²⁾ 크게 두 가지의 흐름으로 논문을 진행하려 하는데, 우선 착시에 대

10) 박준원(2003), 「예술의 본성과 실존 문제」, p. 191.

11) 현대미술에 있어서 ‘재현은 제시로 대체되었다’는 개념이 있다. 착시는 재현의 밀접한 수단으로 연결되며 착시적 작품, 묘사적 작품에 대한 미묘한 시선이 미술계에서 존재한다고 생각되기 때문에 명확한 의미 찾기가 필요하다.

12) ‘미학적인 문제와 심리학적인 문제는 아주 미묘하게 얽혀있는데... 중략... 나는 이 책에서 종종 시각효과에 관한 논의를 미술 작품에 관한 논의와 따로 떼어서 하는 게 편리하다는 것을 알 수 있었다.’ E.H. 고프리치(2003)가 『예술과 환영』, p. 31.에서 말한 바와 같이 형식과 내용은 매우 중요하게 연결되어 있지만, 대상을 이해하기 위해 따로따로 살

한 성격을 규명하고 본인이 하고 있는 작업의 방법론을 설명하기 위하여 착시가 아닌 ‘착인’이라는 개념어를 제시해보려고 한다. 두 번째로는 잘못 봄을 인지하는 과정에서 발생하는 미적 의미를 살펴보기 위하여 인지 과학적, 신경미학적 연구 결과들을 바탕으로 논의해 보겠다.

본론에서의 논의하게 될 주요 지점들을 요약하자면 다음과 같다.

- 연구 대상은 작품을 감상하는 관객을 특정한 방식의 보기의 과정으로 이끌어 들이는 작품에 한정하며, 본문에서는 연구자의 안구작업을 논의의 중심에 두고 서술한다.
- 착인과정의 착인을 설명하기 위하여 생리/인지적 차원에서 외부의 대상을 시각을 통하여 감각하는 과정을 구조화 하고, 지각과 인지의 차이를 기반으로 착시와 착인이라는 용어를 분별해서 사용한다.
- 잘못 보게 만들고 그것을 스스로 깨닫게 하는 작품 접근 방식을 ‘착인 과정’이라고 설정한다.
- 착인과정은 작가가 설정한 ‘관객의 작품을 바라보는 방식’임을 밝히고 작품의 해석 차원에서 제한의 개념을 심안/라사이론과 연결해 본다.
- 착인과정의 특징인 ‘되돌아보게 만들’의 인지적 특성을 시지각 진동 (Perception-Illusion Oscillation)과 중층적 인지로 설명한다.
- 착인과정에서 발생하는 미적 의미를 신경미학적 성과물들에 비추어 살펴본다.

퍼보는 것도 필요하다.

본론

감각과 인지에 대하여 2400년 전 데모크리토스의 사유¹³⁾ 이후로도 아직까지 우리에게 새로운 의미가 발견되는 부분이 있다. 예술에 있어서 인지라는 것은 어쩌면 예술의 존재론과 맞닿아 있는 영역이라고 할 수 있다. 캔버스에 칠해진 일정한 형태의 초록 물감 덩어리에서 어떠한 형상을 유추해 내거나, 연상 작용이 시작되어야 예술의 영역의 이야기를 할 수 있기 때문이다¹⁴⁾.

본 논문에서의 다루려고 하는 인지는 무엇이 예술이고 무엇이 예술이 아닌지에 대한 것이 아니라¹⁵⁾, 예술 작품을 감상하는 과정에서 발생하는 특수한 케이스로서의 인지이다. 좀 더 구체적으로 말한다면 ‘잘못 인지했다’는 것을 인지함으로써 의미가 발생하는 구조에 있어서 나타나는 인지적 변화에 대한 것이다. 다음으로는 구체적인 사례를 들어 위에서 언급한 인지의 변화가 어떤 것을 의미하는지를 살펴보겠다.

13) ...데모크라토스는 단순히 자연현상들을 인식하고 그것들을 순전히 기계론적으로 간주했기 때문이다. 그는 지각을 기계론적으로 감각에 대한 사물들의 기계적인 행위의 결과로 해석하였다. ... 그는 영감이 (뮤즈로부터 나오는 것이 아니라) 자연적인 것으로 간주될 수도 있다고 주장했다.(괄호: 연구자 추가) W. 타타르키비츠, 『미학사 1: 고대미학』 p. 162. 데모크라토스의 글들은 부분적으로만 전해지고 있지만, 많은 역사학자들은 그를 미학의 창시자로 여기고 있다.

14) 물론 이러한 상상력의 연상 작용에서 벗어나려는 미술적 시도 또한 존재한다. 보이는 것에서 상상을 제외한, 보이는 것 그대로의 물질이라는 개념을 제시한 ‘미니멀리즘’은 이와 극단의 개념을 보이고 있다. 모더니즘이 가지고 있던 기존과의 결별이라는 경향의 끝은 결국 물질로 치환되었다. 물론 이러한 극단적인 상황에서 우리는 미술에 있어서 시간성이나 공간성이라는 특수한 영역을 발견하고 시각적 결과물에 끼어있는 수많은 이미지와 상상의 영역을 확인할 수 있었지만, 우리가 본 물질을 물질로만 보지 않는 우리의 시각적 인지의 특수성이 기반이 되지 않았다면 미니멀리즘이 극복하고자 하는 것은 존재하지 않았을 것이며, 결국 미니멀리즘도 존재하지 않았을 것이다.

15) 이 부분은 레더의 분류에 따르면 Context, Pre-Classification의 영역이다.

Leder, H., Belk, B., Oeberst, A., & Augustin, D.,(2004). 「A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments」.

1. 잘못 봄을 인지함으로써 발생하는 의미변화: 제옥시스 Zeuxis와 파라시오스Parrhasios의 해석에 대하여

인지는 뇌 안에서 일어나는 보이지 않는 구성 작업의 결과물이다. 눈에 보이는 것이 ‘저기 바깥’ 세상이 존재하는 방식을 현실적으로 반영하는 것 같지만, 사실 그것은 ‘여기 안쪽’에 존재하는 구성된 결과물인 것이다.¹⁶⁾ 그렇다고 해서 모든 것은 뇌에서 일어나는 인지의 결과물이라고 환원하려 하는 것은 아니다.

본 논문에서는 인지한 것을 재인하는 과정에서 간혹 유리되어 흔들리는 인지체계 성격과 의미를 밝히는 것을 목적으로 한다. 논의를 구체화하기 위하여 먼저 예술에서 인지와 재인 과정에서 발생하는 특별한 의미에 대하여 사례를 통하여 논의하겠다.

1.1. 제옥시스의 인지변화 과정 및 그 지점

1.1.a. 제옥시스(Zeuxis)와 파라시오스(Parrhasios)



【그림 4】 포도 / 휘장이 그려진 화병과 꽃

16) 니컬러스 에플러(2014), 『마음을 읽는다는 착각』, 박인균 역, p. 52.

제옥시스와 파라시오스라는 두 화가는 그림을 잘 그리는 것으로 유명하였는데, 어느 날 두 사람은 누가 더 그림을 잘 그리는지 내기하기로 하였다. 먼저 제옥시스는 자신이 그린 그림의 휘장을 젖히니 실물 같은 포도송이가 그려져 있었고,

(1) 이 그림을 실체라고 착각한 새들이 쪼아 먹으려 날아왔다.

(2) 의기양양해진 제옥시스가 파라시오스에게 휘장을 걷고 그림을 보여달라고 하였고

(3) 파라시오스는 지금 보고 있는 휘장이 그림이라고 대답하였다.

제옥시스는 자신은 새의 눈을 속였지만 파라시오스는 ‘새의 눈을 속인 화가’의 눈을 속였다고 패배를 인정하였다고 한다.

위 이야기는 플리니우스의 『박물지』에 언급된 제옥시스와 파라시오스의 일화로 미메시스로서 예술의 예로 자주 언급되는 이야기이다. 파라시오스의 그림이 얼마나 실제와 비슷했으면 그림 잘 그리기로 유명한 제옥시스가 실체라고 착각했을까? 이 이야기에서 우리가 얻을 수 있는 예술에 대한 이해의 단서는 단순히 ‘누가 누구보다 더 그림을 잘 그렸는지’에 대한 것만은 아니라고 생각한다. 본인은 이 일화에서 의미가 발생하는 지점은 그림을 잘 그리는 솜씨가 아니라 다른 프로세스에 의하여 존재한다고 생각하며, 앞으로 그 지점을 찾아보겠다.

1.1.b. 의미 발생 지점 분석

(1)번의 상황에서는 새들이 속을 정도로 제옥시스가 매우 사실적인 그림을 그렸다는 것을 알 수 있다.

(2)번의 상황은 제옥시스가 파라시오스에게 휘장을 건어서 그림을 보여달라는 장면이다. 위에 서술한 내용에는 안 나와있지만, 제옥시스는 포도를 사실적으로 그리는 것으로 유명했고, 파라시오스는 꽃을 잘 그리는 것으로 유명했다. 따라서 제옥시스는 본인이 포도를 그린 것처럼 파라시오스도 꽃을 그렸고 휘장에 덮혀 있을 것으로 생각했을 것이다. 이것은 제옥시스의 관념이며 그가 가지고 있는 기존 신념 체계라고 할 수 있다.

(3)번의 상황에서는 상황의 반전이 일어나는데, 제옥시스가 건어달라는 휘장은 사실 파라시오스의 그림이었다. 제옥시스는 그림인 휘장을 실체라고 잘못 보았고, 자신을 착각하게 할 정도의 그림을 그린 파라시오스에게 순수히 패배를 인정한다.

위의 상황에서 연구자가 생각하는 예술적 의미가 발생하는 지점은 (3)번 상황으로 (2)번까지의 상황에서는 잘 미메시스한 그림 이상의 의미는 발견하기 힘들다. 하지만 휘장이 실체가 아니라 그림이었다는 사실을 깨닫는 (3)번의 순간 논의의 토대는 다른 차원으로 넘어간다. 내가 인지하던 세상이 그렇지 않다는 것을 깨닫는 순간, 기존의 논리체계와는 또 다른 차원의 세계가 나타나는 것이다. 이것이 ‘잘못 봄을 인지하는 것의 효과’라고 할 수 있다. 잘못 봄을 인지했다는 것은 자신이 보아오던 인지의 틀에 수정을 가해야 하는 불가피한 상황이 발생한다. 이러한 상황을 벗어나고자 일련의 정신적 프로세스가 일어난다. 그 중 한 가지는 감상자의 인지의 체계를 수정함으로써 재정립의 과정을 거치게 되는 경우를 들 수 있다.

연구자는 제옥시스와 파라오시스의 이야기는 누가 미메시스를 더 잘 했느냐에 대한 일화가 아닌, 어떻게 하여 인지의 틀을 바꿀 만한 상황을 만들었는지에 대한 문제를 언급한다고 보았다. 파라오시스의 작품에는 회장을 아주 잘 그림으로써, 동시에 그것을 실체라고 착각하게 만드는 상황을 연출하여 의미를 획득하고 있다. 연구자는 이러한 상황을 파라시오스에 의해서 의도적으로 만들어진 것이라고 설정하였다. 이 부분은 두 단계로 나누어 순차적으로 접근하도록 하겠다.

첫 번째 단계는 이러한 상황을 발생시킨 작가로서의 파라시오스에 대한 것으로 잘못 봄을 인지시키는 방식으로 의도적으로 작업을 진행하였다는 것을 전제로 한다. ‘내가 본 것이 내가 본 것이 아니다’는 이중 구조는 아이러니를 발생하며, 이러한 아이러니를 만들기 위해 작가가 만들어 놓은 작품 감상에 있어서 지시적 성격에 대하여 살펴보겠다. 두 번째는 이러한 과정에서 발생하는 ‘돌이켜 봄’이라는 현상에서 어떠한 의미를 찾을 수 있을지 신경미학적 연구 결과를 토대로 접근해 보도록 하겠다.

논의를 전개하기 앞서 지각과 그것의 인지 과정에 대한 기본적 개념의 정립이 필요하다고 판단되므로 일반적인 시각의 인지과정에 대하여 간단하게 살펴보겠다. 미술 서술에 있어서 착시라고 흔하게 말해지는 것들의 범주와 그 성격을 구체적으로 살펴봄으로써 전의식(前意識)과 연결되는 뇌의 초기의 지각적 분석을 착시라고 말하고 그 이후 발생하는 인지적 어긋남은 착인으로 말하길 제안하겠다.

2. 착시와 착인

셀린 들라보(Céline Delavaux)의 책 『착각을 부르는 미술관(THE MUSEUM OF ILLUSION: OPTICAL TRICKS IN ART)』(2012)에서는 눈속임 기법을 이용한 여러 작품들이 나열, 설명되어 있다. 책에서는 착시/착각이 관람객의 ‘시각을 통한 지각 활동’과 같은 능동적인 참여를 요구된다는 점을 분명히 밝힘으로써 그러한 작품들이 가지고 있는 의미를 언급하고 있다. 관객의 감각을 혼란스럽게 하여 의심하게 만드는 여러 작가들을 ‘눈을 속이다’, ‘또 다른 의미를 담아내다’, ‘형체를 만들다’, ‘시각을 탐구하다’, ‘현실을 초월하다’라는 카테고리로 나누어 설명하고 있다.



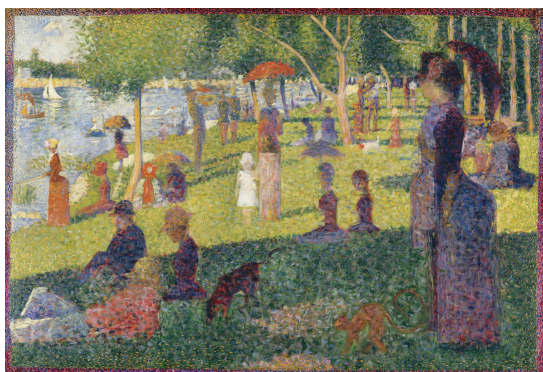
【그림 5】 Giuseppe Archimboldo,
<봄(Spring)>, 1573.



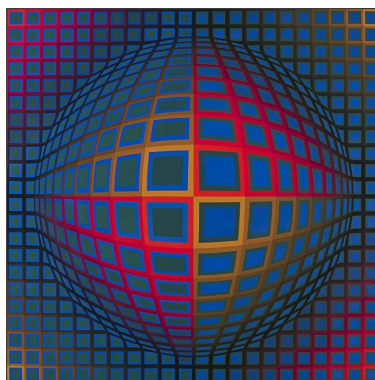
【그림 6】 Utagawa Kuniyoshi,
<노부인처럼 보이는 젊은 여인(Yong
woman who looks like an old lady)>, 1847.

들라보는 눈에 보이는 것에 대한 의문을 제기하고 또 다른 세계를 창조해낼 수 있는 가능성, 혹은 현실에 대한 효과적인 비판을 가능케 하는

‘착시와 환상을 기반으로 하는 작품’에 대한 통찰력 있는 설명을 했지만, 그 범주가 애매모호하고 자의적인 경향이 있다고 판단되었다. 예를 들어 ‘형체를 만들다’의 파트에 속해있는 주세페 아르침볼도(Giuseppe Archimboldo: 1526-1593)와 ‘또 다른 의미를 담아내다’의 우타가와 쿠니요시(Utagawa Kuniyoshi: 179801861)는 서로 뒤바뀐다고 하더라도 무방하다고 생각한다.



【그림 7】 Georges Seurat,
〈그랑드 자트 섬의 일요일 오후(A Sunday
on La Grande Jatte)〉, 1884.



【그림 8】 victor vasarely,
〈직녀성(vega nor)〉, 1969.

‘시각을 탐구하다’라는 파트만 살펴본다면 피터르 브뤼헐(Pieter Bruegel: 1525-1569)¹⁷⁾, 조르주 쇠라(Georges Seurat: 1859-1891)¹⁸⁾, 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely: 1906-1997)¹⁹⁾, 마이클 칼리쉬(Michael Kalish: 1973-)²⁰⁾등의 작가들이 속해 있는데 그 선택 기준이 모호하다. 쇠라의 작품에서는 캔버스 위에 나열된 색과 우리의 뇌에서 지각된 색이 같지 않으며 관객이 보는 색은 뇌에서 혼합된 색이라는 점에서, 바자렐리의 작품에서는 화면에 보

17) 셀린 들라보(Céline Delavaux)(2012), 『착각을 부르는 미술관: 착시와 환상 신비감을 부여하다』, 김성희 역, p. 122.

18) 위의 책, p. 124.

19) 위의 책, p. 128.

20) 위의 책, p. 148.

이는 입체감은 시각적 차원에서 발생한다는 것에서 ‘시각(optic)을 탐구하다’라는 설명이 적절해 보인다. 하지만 브뤼헬의 작업에 대한 설명을 보면 쇠라와 바자렐리의 설명과는 다른 기준이 적용된다는 것을 알 수 있다.



【그림 9】 Pieter Bruegel, <교수대 위의 까치(The Magpie on the Gallows)>, 1568.



【그림 10】 Michael Kalish, <리얼라이즈(Realize)>, 2011.

이처럼 <교수대 위의 까치>는 교훈적인 성격의 작품으로서 생각을 그림에 숨겨 전달하기 위해 대조적인 구성을 취하고 있다. 그림 전면에는 손을 앞으로 뻗고 있는 인물이 보이는데, 이는 감상자의 시선을 삶과 자연의 즐거움을 표현하는 마을 사람들의 모습과 평온한 계곡의 풍경으로 유도하는 장치이다. 그러나 이 낙천적인 광경은 죽음을 상징하는 교수대와 십자가, 묘석에 의해 곧 일그러진다. ...(후략) 21)

칼리쉬에 대한 설명을 보면 다음과 같다.

... <리얼라이즈>를 가까이서 보면 수많은 편칭백을 주렁주렁 매달아 놓은

21) 앞의 책, p. 122.

것으로밖에 보이지 않는다. 이 설치 작품을 제대로 감상하려면 멀리서 정해진 각도로 2차원의 작품을 보듯이 바라봐야 한다.²²⁾

브뤼헐의 작품은 책의 분류상에 ‘시각을 탐구하다’에 속해있음에도 불구하고, 작품의 구도와 표현 대상들의 의미 충돌에 대하여 기반하여 해석하고 있다. 이러한 것들의 발생 지점은 시각이 아니라 인식에 기반한다. 칼리쉬의 작품의 해석에서도 역시 형상이 나타남 / 나타나지 않음은 바라보는 방향과 관련된 것으로 시각에 대한 논의 이전에 작품과 관객과의 물리적 관계를 먼저 고려했어야 한다고 생각한다.

들라보의 설명은 현대 미술에서 암묵적으로 평가절하 받던 재현 기반의 착시를 이용한 작품들이 능동적이고 인지적인 관객의 행동을 유발 시킨다는 의미 있는 논점에도 불구하고, 분류상의 기준이 불명확함으로 인하여 작품의 구분이 명료하지 않게 되었다. 연구자는 이러한 문제점이 눈속임 기법을 착각과 바로 연결시켰기 때문에 일어나는 현상이라고 생각하였다. 눈속임 기법은 착각으로 논의하기 이전에 지각적 차원과 인지적 차원으로 나누어 논의가 선행되어야 혼란을 줄일 수 있다고 생각한다.

눈을 속인다는 것은 다시 말해서 뇌를 속인다는 것인데, 시각 자극의 인지과정에서 공간적으로 다양한 곳에서 어긋남이 발생함으로 눈속임을 착각과 바로 연결함으로써 풍부한 의미가 사라지고 단순화되어 버린 오류가 발생한 것이다. 착각이라는 것 자체는 시각과는 관계없이 진행되기도 하는 인지문제이기 때문이다.²³⁾

착시와 착각의 차이에 대한 구체적 논의를 진행하기 위해서는 인간이 외부의 시각적 자극을 어떻게 지각 / 인지하는지에 대한 과정적 이해가 선행되어야 하므로, 다음 장에서는 일반적인 시각의 인지과정에 대하여 간략하게 요약하겠다.

22) 앞의 책, p. 123.

23) 작품에서 어떠한 착각이 발생한다면, 그것은 작가의 의도에 의한 착각인지 아님 감상자의 단순 착각인지 구분해 볼 필요가 있다. 작가의 의도에 의해 착각이 유도되었다면 그것은 무시할 대상이 아닌 작품의 의미에 다가가는 과정으로써 이해되어야 한다.

2.1. 일반적인 시각 인지의 과정

감지 -> 지각 -> 인지

인간은 기본적으로 감각을 통하여 세상과 접촉한다. 수용기(sensory receptor)²⁴⁾를 통한 세상에 대한 감각은 전기적 자극을 통하여 뇌에서 지각된다. 물론 감각의 시스템은 단순한 직선적 일방향성을 가지고 있지 않다. 시각만 놓고 본다면 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim: 1904-2007)가 밝힌 바²⁵⁾와 같이 시각적 자극은 단순히 눈을 통하여 뇌에 외부 세계가 영상처럼 그대로 전달되는 것이 아니라 시지각적 활동의 결과다. 일렬로 배열된 점들을 보면 우리는 무의식적으로 그것들이 연결된 궤적을 유추하며, 어떤 도형의 일부분이 없다면 그 없는 부분도 연상하여 완전한 도형을 유추한다. 또한 대상을 인지하기 위해서 전경과 배경을 자동적으로 구분해서 인지한다.²⁶⁾

24) 감각 수용기(sensory receptor)는 감각신경 말단으로, 생명체 내·외부 환경의 자극에 반응하여 감각을 전달한다. 본 논문에서의 감각 수용기는 ‘눈’을 의미한다.

25) 시각적 자극을 어떻게 지각하게 되는지에 대하여 다섯 단계로 설명한다. 첫째, 망막에 맺혀진 자극은 그 자체로는 매우 모호한 이미지이다. 둘째, 지각은 이러한 이미지를 체계화하기 시작한다.(전경과 배경의 분리와 같은식으로) 셋째, 일단 이루어진 체계화는 어떤 결과를 예상하는 지각체계의 선택, 결정, 또는 선호의 바탕을 둔다. 넷째, 지각과정의 상당부분은 무의식적으로 진행된다. 다섯째, 감각자료를 종합하고 과거 경험을 바탕으로 추리하는 등의 과정을 거친다. 지각의 기본 목표는 변화 속에서 불변, 혹은 불변 구조를 추정하는 데 있다. 가변적인 현상들 배후의 불변 정보를 수집하여 처리하므로 지각은 그 자료를 문제해결식으로 또는 추리로 해결할 정도로 지능적이다. 루돌프 아른하임(2004), 『미술과 시지각』, 김춘일 역, pp. 461-466. 내용 정리. 아른하임의 연구는 신경미학적 연구의 토대임에도 불구하고 방법상 다른 점이 있다. 예를 들어 망막에 이미지가 맺힌다는 개념은 신경미학적 사고에서는 다르게 해석한다는 점을 밝힌다.

26) 단순함/폐쇄/대칭/형태와 배경/균일한 연결/공동영역/근접/연속/공동운명/평행/유사/초점/과거경험과 같은 원리에 의하여 시각적 대상을 자연스럽게 이해한다.



【그림 11】 연속성의 원리에 따라 어떤 선이나 곡선을 따라 나열된 요소들은 더 연관되어 보인다. 또한 폐쇄성의 원리에 따라 복잡한 물체를 볼 때, 하나로 인지 될 수 있는 패턴을 보려고 노력한다.

우리는 외부의 사물을 비춰진 대로 지각하는 것이 아니라 구조화된 틀에 기인하여 지각한다. 이러한 전의식적²⁷⁾ 지각은 인종이나 성별, 나이를 뛰어 자동적으로 작동한다고 할 수 있다. 이렇듯 눈으로 들어온 감각을 정제함으로써 발생한 지각대상²⁸⁾은 그 이후 인지²⁹⁾을 위한 프로세스를 거치게 되는데, 그것은 다시 말하면, 기존에 이미 인지를 위한 내적 구조가 구축되어 있다는 것을 의미한다. 이러한 인지를 위한 내적 구조는 지각을 위한 내적 구조와는 층위가 다르다고 할 수 있으며 경험이나 기억등과 연관지어진다. 초기의 지각은 자동적인 성격이 있으며, 인지는 더욱 다층적인 구조에 연관한다. 또한 담당하는 뇌의 영역도 다르며 인지적 작용은 신피질(neocortex) 영역과 관련이 깊다고 할 수 있다. 이후 인지는 재인이라는 과정을 통하여 지각한 것을 체계화하고 자기화하는 과정을 거친다. 인지와 재인은 언뜻 보면 다른 층위를 가진 것처럼 보이지만 편의를 위한 구별일 뿐 인지의 다른 측면일 뿐이다.

27) 전의식前意識(preconscious): 의식 가능한 상태는 아니지만 어느 정도의 처리가 일어나서 의식 단계의 직전에 이른 혹은 그런 상태와 관련된 것, 프로이드의 체계에서는 무의식에서 검열을 통과하여 들어온 내용이라 말하여진다. S. 프로이드(2014), 『프로이드 심리학 해설』, 설영환 역, pp. 315-317.

28) 모든 감각이 지각되는 것은 아니다. 옷을 입고 있는 촉감을 항상 지각하지 않는 것처럼 눈을 통하여 감각된 것도 선별적으로 지각된다.

29) 지각과 인지는 같은 차원의 것은 아니다. 예를 들어 처음 듣는 외국어를 들었을 경우 지각은 하였지만, 그 의미를 인지하지는 못하는 경우처럼 지각과 인지는 같은 의미소는 아니다.

감각 -> 지각 -> 인지

| |
| | ↳지각을 인지하기 위한 판단 기체의 존재
↳감각을 지각하기 위한 생체적 구조와 시스템

연구자가 이러한 감각-지각-인지의 과정에 관심을 갖는 이유는, 이러한 지각/인지과정을 면밀히 살펴봄으로써, 의도된 잘못 봄이 발생하는 구체적인 장소와 그것의 의미를 파악 할 수 있으리라 생각하기 때문이다.

예술품을 바라볼 때 뿐만 아니라 인간은 세계를 파악하기 위하여 눈이라는 감각기관을 통하여 세상과 접촉한다. 그 중 눈은 우리가 외부 세상을 인지하는 감각의 80%를 담당할 정도로 중요도가 높은 기관이다. 심지어 눈의 중요성을 설명할 때 지구의 역사에서 캄브리아기 폭발³⁰⁾이 눈의 발생과 관련되어 있다고 주장하기도 한다.

눈이라는 감각수용체(receptor)를 통하여 전달된 전기 신호는 뇌 안에서 처리되는 과정에서 지각(perception)이 발생한다. 눈을 통하여 감각한 것이 전기신호로 변환되어 지각이 발생하기까지의 과정은 아래와 같다.

각막(과 홍채) - 수정체 - 유리체 - 망막(황반) - 시신경 - 시각피질

감각 수용기인 눈 안에서 광자극이 전기 자극으로 변환되는 곳은 망막이다. 망막은 간상세포(막대세포)와 원추세포(원뿔세포)가 있으며 각각 음영과 색에 대한 정보를 전기적 신호로 바꾸어 시신경을 통하여 시각피질로 보낸다. 시각피질에서는 각각의 역할을 담당하는 뉴런들을 통해서 정보를 지각하기 시작한다.

30) 빛 스위치 이론: 빛을 느낄 뿐 보지 못했던 선캄브리아 시대의 생물들이 비하여 ‘캄브리아기 폭발’은 시각이라는 감각을 획득한 종의 출현으로 거대한 진화의 압력이 발생하였다고 말한다. 앤드루 파커(2007)는 그의 책 『눈의 탄생』에서 시각을 가진 포식자의 위협으로부터 대응하기 위하여 캄브리아기 이후 38개의 문 대부분이 딱딱한 외피를 형성하였다고 말하였다.

눈에서 초기 지각까지의 단계가 아닌 인지 차원에서의 잘못 봄도 존재한다. 지각하는 것과 인지하는 것을 동일한 것으로 혼동되기도 하지만 다른 층위를 가지고 있다. 예를 들어 지각은 가능하지만 인지는 불가능한 경우가 있는데 이를 인지불능증, 실인증이라고 한다. 얼굴을 인지하는 뇌의 부분³¹⁾에 손상을 입은 사람은 사람의 얼굴을 볼 수는 있지만 인지³²⁾할 수는 없다. 병적인 증상으로서 인지 불능증의 사례에서 알 수 있듯이 시각적 정보를 처리하는 부분을 담당하는 뇌에 이상이 생기면 정보를 감지할 수는 있어도 그것을 정확하게 인지할 수는 없다. 『아내를 모자로 착각한 남자』에 소개된 P의 사례만 보더라도 뇌종양을 인한 얼굴 인식불능증(종양으로 인하여 시각을 담당하는 부분의 퇴행)을 겪고 있었지만, 점진적인 악화에도 불구하고 마지막 순간까지 음악을 가르치며 살았다고 한다.³³⁾ 위의 사례에서도 나타나듯이 뇌의 시각 영역이라는 것은 국지적으로 존재하며 그러한 영역이 손상을 받더라도 다른 영역은 정상적으로 작동할 수 있다는 것을 알 수 있다.

눈의 생물학적이고 문화적인, 그리고 상징적인 이유로 인하여 시각적 인지의 중추적인 역할을 한다고 여겨지기 쉽지만, 정확히 말해서 시각적 인지는 눈으로부터 시작해서 뇌로 이어지는 총체적인 영역에서 벌어진다. 그러므로 잘못 봄이라는 것은 꼭 눈의 영역은 아닌 것이다. 뇌의 특정 부분에 손상을 입은 환자들의 임상적 자료들을 통하여 눈으로 들어오는 정보에는 문제가 없지만, 그것을 인지하지 못하는 경우의 사례들이 다수 알려져 있다. 이를 통하여 시각적 인지가 단순히 안구라는 감각기관의 문제만은 아니라는 것을 알 수 있다. 선천성 시각 장애를 가지고 태어나 50년 만에 처음으로 각막 이식에 성공하였지만, 시각중추의 미발달로 인하여

31) 인간에게는 얼굴을 인지하는 뇌의 부분이 따로 존재한다. 이 부분이 손상이 되면 얼굴을 인지할 수 없게 된다. 이러한 현상들을 바탕으로 뇌에 대한 접근의 틀이 구체화되었는데, 뇌는 영역별로 담당하고 있는 기능들이 상이하다는 것이다. 이를 뇌의 ‘국지화’라고 한다.

32) 인식과 인지는 미묘한 차이가 있기는 하지만 같은 의미로 통용되고 있다. 본 논문에서는 인지라는 용어로 통일하여 사용하겠다.

33) 올리버 색스(2015), 『아내를 모자로 착각한 남자』, 조석현 역, pp. 27-52.

눈에서 들어오는 이미지를 뇌에서 해석하지 못한 환자 사례처럼 말이다.³⁴⁾

또한 주의맹(inattentional blindness³⁵⁾)이라 부르는 현상이 있는데, 이 용어는 시각 체계의 손상으로 인한 맹시와 구분하기 위한 것으로, ‘보이지 않는 고릴라’ 실험으로 널리 알려져 있다. 화면으로 농구 게임을 보여주며 특정 팀의 선수가 페스를 몇 번 하는지 세어보라는 과제를 제공받은 사람들에게 실험이 끝난 후 농구 코트에 등장한 고릴라를 보았느냐는 질문에 반 이상이 보지 못했다고 대답하였다고 한다. 농구 게임의 중간에 고릴라 의상을 입은 사람이 나와서 춤을 추고 들어갔지만 많은 수의 사람이 페스에 집중하고 있었기 때문에 그와 같은 사실을 인지하지 못했다. 이 실험에서 사람들이 고릴라를 보지 못한 이유는 눈에 어떤 문제가 있기 때문이 아니다. 시각적인 자극은 주어졌지만 그것을 인지하지 못한 것이다. 사람들은 눈에 보이는 세상의 특정 부분의 모습이나 움직임에 주의를 집중하고 있을 때 예상치 못한 사물이 나타나면 이를 알아차리지 못하는 경향이 있다.³⁶⁾ 눈으로 본다고 해서 우리가 모든 것을 다 인지하는 것은 아니며 ‘본다’라는 것은 눈이라는 감각기관으로부터 시작하여 뇌의 인지 영역에 걸쳐 일어나는 일련의 현상들이다.

앞서 살펴본 보았음에도 보지 못한 사례와 반대의 경우도 존재한다. 눈으로 들어오는 시각적 정보가 없음에도 불구하고 시각적 이미지를 만들어 낼 수도 있는 것이다. 올리버 섹스(Oliver Wolf Sacks: 1933-2015 미국의 신경과 의사)에 대한 사례가 유명한데, 그는 자신의 안암(眼癌) 치료과정에서 망막의 손상으로 인하여 암점³⁷⁾이 발생하였다. 그것에 대한 임상을 기록하였

34) 리처드 랭턴 그레고리(Richard Langon Gregory, 1923-2010)의 ‘S.B에 대한 사례연구’ 재인용. 이은희, 「눈 이야기」, p. 74. 이후 재활 훈련을 통하여 보이는 것에 대한 감각에 익숙해지기는 했지만, 시각적 이해도는 매우 떨어졌다고 한다.

35) 참고한 번역서-크리스토퍼 차브리스(2011), 김명철역, 『보이지 않는 고릴라』에서는 ‘무주의 맹시’라고 번역하였지만, 인지심리학 학계에서 주로 주의맹이라고 부르므로 주의맹으로 표기하였다.

36) 앞의 책, p. 21.

37) 암점(scotoma): 시야 내의 보이지 않는 부위. 생리적 이유의 맹점과는 다른 병리적 증상.

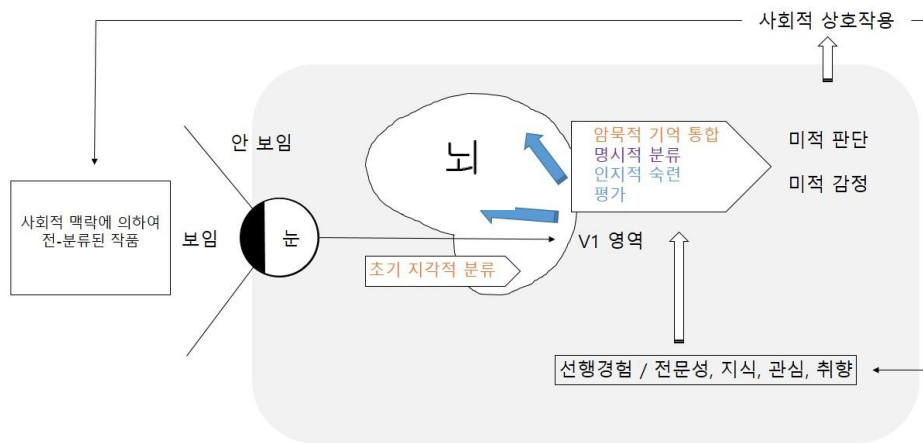
는데 무늬가 없거나 동일한 패턴(예를 들어 벽지나 강물, 푸른 하늘같은 경우)을 응시할 경우 암점이 주변과 동일한 색, 혹은 패턴으로 채워졌다³⁸⁾는 것이다.

위와 같은 현상에 대한 설명은, 뇌는 눈에서 오는 모든 정보들을 빠짐없이 처리하기 어렵기 때문에 뇌가 선택한 전략은 선택과 집중, 적당한 무시와 엄청난 융통성이라고 한다. 우리는 하나에 집중하면 다른 것은 눈에 뻘히 보여도 인지하지 못하고 지나칠 수 있으며, 쥐꼬리만 봐도 벽 뒤에 숨은 쥐의 전체 모습을 그릴 수 있다.³⁹⁾ 그러한 의미에서 주의를 기울인 자극만 인지할 수 있으므로 시지각은 의식적 감각의 경험이라고 할 수 있다. 어떤 사물을 본 후 ‘인지했다’라는 것은 그 사물의 표상⁴⁰⁾(representation)에 대한 뇌의 경험이라고 할 수 있다. 따라서 뇌에 표상된 인지는 그 사물과 관련된 어떤 것이지 그 사물 자체는 아니다. 인지는 기존의 경험이나 이해, 감정적 상태에 기반하여 인간의 뇌에서 창조된 것이다.

38) 이은희(2017), 『눈 이야기』, pp. 72-79.

39) 앞의 책, p. 72.

40) 표상(表象: representation): 인간을 포함한 고등 동물의 중추 신경계를 매개로 하여 이루어지는 객관적 실재의 관념적 반영형태. 표상은 대상을 그 성질 및 관계와 함께 감각적, 전체적으로 모사한 것이다. 그러나 표상은 지각과는 달리, 현재 감각기에 작용하는 대상을 직접 모사한 것이 아니라, 먼저 지각된 대상을 재생한 지각상이다. 한국철학사상연구회(1994), 『철학대사전』, p. 1349.



자동적			의도적		
초기 지각적 분류	→	암묵적 기억 통합	→	명시적 분류	→ 인지적 숙련 → 평가
↑			↑		
선행 경험 ← →			전문성, 지식, 관심, 취향 ←		

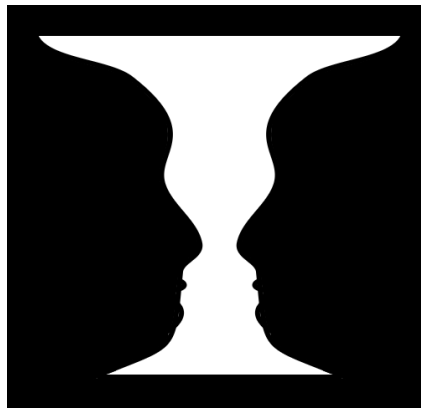
【도표 2】 작품의 시각 자극 인지 과정

붉은 색으로 표시된 초기 지각적 분류, 암묵적 기억 통합은 자동적으로 작용하며 파란 색으로 표시된 인지적 숙련, 평가는 의도/의지적인 단계이다. 명시적 분류는 두 사이의 중간 단계라고 할 수 있다.

지각과 인지에 대한 기초적인 설명을 종합하여 예술작품에 대한 시각적 지각과 인지과정을 도식화하자면 위와 같다. 본 도식은 리더의 미적 인지에 대한 구조를 바탕으로 만들어졌다. 이러한 시각적 인지의 과정을 살펴 보았을 때, 착시라고 뭉뚱그려져서 이야기되는 잘못 봄을 분별할 수 있는 가능성이 생겼다. 연구자는 그것을 초기 지각적 현상으로서의 착시와 인지 부조화와 관련된 잘못 봄으로 나누어 보았는데, 이러한 분별은 미술 서술의 방식으로 가치가 있을 것이라고 생각한다. 다음으로는 착시와 착인의 특성에 대하여 각각 설명하도록 하겠다.

2.2. 전의식적 영역에서의 잘못 봄: 착시

착시의 초기 지각적 성격은 최근의 신경미학의 연구 결과로 더 분명하게 알 수 있게 되었다. 우리의 눈은 외부로부터 받아들이는 빛의 자극을 간추세포와 간상세포를 통하여 전기 신호로 변환하여 뇌로 전달한다. 이 신호가 처음 해석되는 곳은 V1이라고 불리는 1차시각피질⁴¹⁾이다. 시각 중추에서는 외부의 이미지가 사진의 핀 홀을 통과한 이미지처럼 스크린에 반영되는 것이 아니라 각각의 전기 신호로 변환된 상태로 상응하는 감각 세포에 자극된다. 어떠한 뉴런은 대각선의 사선만, 어떤 뉴런은 가로선만, 어떤 뉴런은 세로선만, 어떤 뉴런은 움직임만 따로 따로 지각하는 것이다. 이러한 전기적 지각은 이후 신피질 영역에서의 인지작용으로 대상을 파악하게 된다.

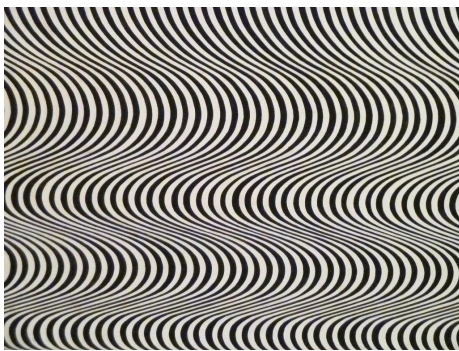


【그림 12】 루빈의 항아리(Rubin's vase); 무엇을 전경으로 볼 것인지에 따라 컵으로도 보이기도 하며 사람의 옆모습으로 보이기도 한다.

착시는 초기의 지각적인 활동을 바탕으로 하고 있다. 그래서 착시의 효과는 시대나 지역, 노소를 떠나서 공통적으로 도출되는 경향이 있다. 초

41) 시각피질(visual cortex)은 여러 층위가 존재하는데, 신경을 통해 받아들여진 첫 단계는 V1으로 알려진 일차 시각피질(striate cortex)에서 처리된다.

기 지각적인 착시를 조금 더 살펴보면 간상세포나 시각피질의 뉴런 차원에서 나타나는 착시처럼 생리적 영역에서 나타나기도 하며, 자동적 지각의 과정에서 나타나는 착시로 의식적 노력에 의하여 감지될 수 있는 착시도 있다. 라일리의 일정하게 배열된 선으로 된 그림은 모양 탐지기 뉴런들의 적응과 관계된 것으로 해석⁴²⁾되며 루빈의 향아리는 인간에게 내재된 지각방법-여기서는 전경과 배경의 자연스런 분리-에서 야기되는 현상이다.



【그림 13】 Bridget Riley, <폭포(Fall)>, 1963.

지각의 초기 단계로서의 착시로 가장 명확한 예시는 라일리의 작품을 들 수 있다. 그림 표면의 일렁거림은 감각뉴런의 적응과 관련되어 있는데, 이러한 현상은 대부분의 사람에게 공통적인 분모를 가지고 있다.



【그림 14】 Greg Payce, <비너스의 변화(The Transit of Venus)>, 2003.

페이스의 작품은 ‘루빈의 향아리’ 착시와 같은 현상이 발생한다. 무엇을 전경으로 보느냐에 따라 대상이 달리 보인다.

루빈의 향아리와 같은 착시들은 좀 더 인지적인 성격을 가지고 있다. 전경과 배경의 분리와 같은 경우에 무엇을 전경으로 볼지, 또 무엇을 배경으로 볼지 인지적으로 조절 가능하다. 다만 우리가 대상을 인지하기 위해서 전경과 배경을 자동적으로 분리하는 기제가 내재되어 있다는 점에서

지각의 초기 단계 영역의 자동적인 현상으로 논의 할 수 있다. 전경과 배경을 구분하지 않고서는 시각자극에 대한 지각/인지 활동을 진행될 수 없기 때문이다.

착시는 지각적인 의미에서 사용되어야 오해를 줄일 수 있다. 연구자가 그러한 주장을 하는 이유는 착시라는 단어가 미술에 대한 서술에서 광범위하게 사용하고 있는데, 잘못 사용하게 되면 대상에 대한 해석이 편협해지기 때문이다. 작품에서 착시는 특별한 경우를 제외하고 ‘착시 현상’ 자체만으로 존재하지는 않기 때문이다. 작품에 있어서 이러한 시각적 현상은 어떤 화가들이 그림을 그릴 때 특정 회사의 물감을 골라서 사용하듯 작가에 의해 선택된 재료로서 작용하기 때문이다.

잘못 봄이 인지 과정에서 나타나는 경우에도 착시라는 단어로 설명되는 경우가 많은데, 이것은 시대나 문화적인 여건에 따라 각기 달리 보일 수 있는 것으로 보편적인 의미에서 착시가 아니다.

하지만 착시 이외에 착각이라는 말로 시각-인지적 잘못 봄의 대상을 포섭하기에는 그물의 코가 너무 성글다. 착각은 대상과 상관없이 보지 않고 인지 과정 자체에서도 발생하기 때문이다.

착시를 초기 지각 과정에 대응시킨다면, 착시와 착각의 중간 단계를 지칭하는 어떠한 용어가 필요한데, ‘보이는 것에 의하여 발현된 잘못 된 인지’를 지칭하여야 한다. 이러한 이유로 인하여 논문에서는 시각 인지 과정에서 발생하는 잘못 봄을 설명하는 용어로 ‘착인’을 상정하려 한다.⁴³⁾

다음 장에서는 연구자가 생각하기에 착인으로 설명해야 하는 것이 착시로 설명되어 의미가 축소되는 사례를 살펴봄으로써 착인이라는 용어의 사용의 의미를 살펴보겠다.

43) 물론 지각 역시 인지과정의 한 영역이므로 어디부터 지각이고 어디부터 인지인지를 명확히 구분하기는 힘들다. 그러므로 어디부터 착시이고 어디부터 착인인지를 구분하는 것도 힘든 부분들이 있지만, 큰 틀은 레더의 인지 과정에서 자동적 / 의식적 프로세스의 구분에 따라 구분해 보았다.

2.3. 인지적 어긋남으로서의 잘못 봄: 착인

윤민희는 「가현운동을 위한 리액티브 옵아트에 관한 연구」(2011)에서 착시에는 물리적 착시(망막상의 착시)와 지각적 착시(지각 과정에서 생기는 착시)로 나뉜다고 구분하였다. 미술 서술에서 옵아트⁴⁴⁾(op art)를 비주얼 일루전(visual illusion)이 아닌 옵티컬 일루전(optical illusion)으로 나누어 말하듯이, 잘못 봄이라는 현상에는 결이 다른 범주가 존재하는 것이 많은 사람들에게 인식되고 있다. 물론 위 논문에서 ‘망막상 / 지각적’ 이라고 사용하는 말은 본 논문의 틀로 다시 고쳐 말한다면 초기 지각적 착시(망막상에는 착시가 안 일어나므로)와 인지적 착인(인지과정에서 생기는 잘못 봄)으로 말할 수 있을 것이다.

이번 장은 연구자가 설정한 착인이라는 것에 대하여 살펴보고, 왜 착시와 구분해야 하는지 알아보겠다. 착인은 착시처럼 지각적인 차원의 잘못 봄이 아니며 인지의 영역이지만, 착각처럼 인지만의 문제가 아닌 시각을 바탕으로 한 잘못 봄이라고 할 수 있다.

착인은 시각적 자극의 인지 과정과 연관된 것으로 오재인(mis-recognition)과 연결되어 있는 프로세스이다. 시각적 자극 후 일어나는 인지에 관한 영역으로 편집 가공된 영상 정보가 잘못 되었다고 재인지 하는 것이다.

옵아트에서 나타나는 착시 현상은 자동적인 현상이므로 ‘눈앞에 일어나는’ 착시적 현상은 잘못 본 것이 아니다. 비록 움직이지 않는 것이 움직이는 것처럼 보인다는 점에서는 잘못된 감지라고 할 수 있겠지만 정상적인 지각 활동이며 대부분의 사람들이 공통적으로 경험할 수 있다는 점에서 착시는 보편적 실체이다.

착인은 초기의 지각적 착시와는 달리 모든 사람이 같은 것을 보는 것은 아니다. 착인이 착시와 어떻게 다른지에 대하여 에니쉬 카푸어(Anish Kapoor; 1954-)의 <클라우드 게이트(Cloud Gate)>를 보며 설명하겠다.

44) 옵아트: 옵티컬 아트(optical art)를 줄인 말로, 1965년 뉴욕 현대 미술관에서 있었던 ‘반응하는 눈(The Responsive Eye)’전부터 사용되기 시작한 용어. 환각적인 움직임을 창출하는 가학적 추상의 한 갈래. 한국미술연구소 옮김, 『옥스퍼드 미술사전』, p. 715.

카푸어의 작품에서 나타나는 거대한 크기와 거울과도 같이 주변을 반사 시킴으로써 자신의 표면을 드러내지 않는 것은 마치 현실 세계 영역의 물질이 아닌 것처럼 보여진다. 이러한 비물질적 이미지는 시지각적 모호함을 낳는다. 이러한 시각적 모호함은 종종 착시로 해석되곤 한다.

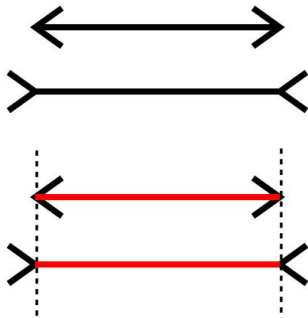


【그림 15】 Anish Kapoor, <클라우드 게이트(Cloud Gate)>, chicago millennium park, 2006.

카푸어의 작품의 내용은 단순히 묘사하고, 표현하고, 역사적인 본질을 반영하기 위한 것이 아니라 그의 왜곡된 이미지들은 어떤 일시적인 또는 공간적인 연속성에 대한 해석도 혼란시켜 버리고 작품들에서의 왜곡은 전혀 어떤 상을 만들어내지 않는다. 빛의 공간으로서 제시되는 스테인레스 스틸을 이용한 작품들은 형태적, 시각적 공간을 무너뜨리고, 우리 시각 영역의 조절 능력을 의심하게 만들면서, 관람자들의 관습적인 추측을 심각하게 흔들어 놓았고 공간속에서 사물들의 영역을 만들어 내고 있다.⁴⁵⁾

45) 홍지나, 윤재은, 「에니쉬 카푸어의 작품에 나타난 시지각적 착시 현상에 관한 연구」, 한국 공간 디자인학회 논문집 제 10권 1호, 2014, p. 68.

위 논문의 제목 「에니쉬 카푸어의 작품에 나타난 시지각적 착시 현상에 관한 연구」에서도 알 수 있듯이, 카푸어의 작품이 가지는 ‘시각적 모호함’이라는 작품의 성격을 착시적 성격이라고 해석하였다. 논문이 전하고자 하는 의미는 충분히 가치 있고 공감할 만한데, 카푸어의 작품을 착시라는 단어로 환원하여 해석함으로써 의미전달의 모호함이 생겨버렸다. 우리가 카푸어의 작품을 보며 느끼는 것이 모두가 공통적으로 느끼는 착시라고 할 수 있을까? 착시는 초기의 지각적 현상이라고 말하였는데, 카푸어의 작업은 착시와는 다른 인지적 모호함의 영역에 걸쳐있다. 특히 위 작품에서 우리는 착시를 경험하는 것이 아니라 볼록 거울에 비춰진 왜곡된 형태를 인지하는 것이다.



【그림 16】 Müller-Lyer illusion
위 그림에서 수평선의 길이는 동일하고 알고 있지만, 보이는 것은 다르게 보인다.

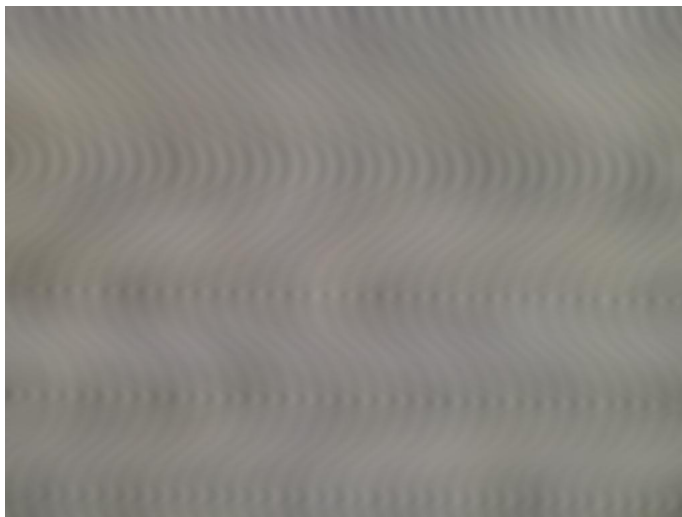


【그림 17】 Parmigianino,
〈자화상(Self-portrait)〉, 1524.
볼록렌즈에 비춰진 것처럼 보이는 것은
그렇게 보이도록 그려졌기 때문이다.

뮐러-라이어(Müller-Lyer; 1857-1916 독일의 임상 정신과 의사)의 막대를 예로 들면 착시는 같은 길이의 대상을 뇌가 다르게 인지하고 있다는 점에 방점이 찍히지만 <클라우드 게이트>에서는 이미 왜곡된 시각적 자극이 주어진다는데 주목해야 한다. 이를테면 처음 운전하는 운전자에게 교차로나 삼거리에 설치된 볼록 거울에 비친 이미지는 인지하기 힘든 모호한 것이다.

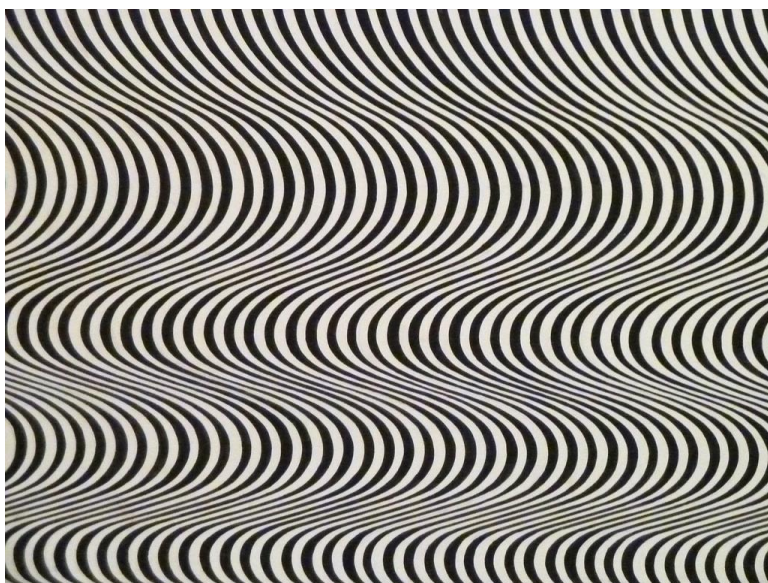
하지만 경험을 할수록 그 볼록 거울에 비춰진 이미지를 파악하기가 쉬워지며 나중에는 왜곡된 형태임에도 불구하고 거울에 비춰진 대상의 위치관계 파악이 수월해진다. 그러므로 이것은 착시의 성격이 아니다. 착시는 다시 보아도 잘못 보아야 하기 때문이다. 이것은 착시가 가지는 ‘잘못된 시각의 지각’이라는 명료한 성격에서 기인한다. 카푸어의 작품에서 시각적 모호함이 일어나는 영역은 인지적 영역이라고 할 수 있다.

앞서 예로 들은 라일리의 사진을 다시 보도록 하자. 한 장은 원본 그대로의 이미지이고, 대조한 이미지는 포토샵에서 블루어(gaussian blur: 그래픽 프로그램 변형 명령어, 대상을 흐리게 보이도록 하는 효과)의 처리를 한 이미지이다. 시각적 간섭을 막기 위해 블루어 처리를 한 이미지를 먼저 제시하고 이후 원본을 제시하겠다.



【그림 18】 라일리의 작품 <Fall>을 포토샵을 이용하여 50픽셀 블루어 처리함.

블루어 처리를 한 작업을 보면 화면의 흔들림 같은 착시적 현상이 보이는가? 라일리의 작품 원본 이미지를 다시 보면 확연한 차이를 느낄 수 있을 것이다.



라일리의 원본을 보고 곧바로 블루어 처리한 이미지를 보면 착시 현상이 일어나지만 3초 정도 눈을 꼭 감았다가 다시 본다면 원본 이미지 같은 효과는 사라진다. 눈의 ‘형태 지각 뉴런’의 피로가 풀리면 일렁거림이 사라지는 것이다.

우리는 블루어 처리한 이미지에서 착시 현상을 경험하는 것이 아니라 모호한 이미지를 읽는 것이다. 그것처럼 카푸어의 <클라우드 게이트>에서 보여지는 표면은 착시가 아니라 볼록 거울에 의하여 왜곡된 모호한 이미지로, 우리가 받아들이는 시각 자극은 처음부터 왜곡된 이미지였다. 착시는 대상을 지각적인 과정의 구조에 의하여 실상과는 다르게 보이는 것이지만, <클라우드 게이트>와 같은 경우에는 왜곡된 이미지를 제공받아 왜곡된 이미지를 정확하게 뇌 안에 해석 하였으므로 착시라고 부를 수 없다.

카푸어에 대한 논문에서는 작품의 성격을 착시라고 단순화 하여 말해버림으로써 그것이 가지는 의미가 여러 가지 층위에서 섞여버리고 말았다. <클라우드 게이트>에서 느껴지는 감정의 기저에는 상상에만 존재할 것

갈던 거대함을 실세계에서 목도함에서 오는 다른 영역의 것이 아닐까? 비록 그것이 착시처럼 보인다고 하더라도 말이다. 다만 그 결과적 양상이 비슷하므로 ‘착시적 효과’ 정도의 용어는 사용 가능할 듯 하다. 더 정확하게 표현하기 위해서는 본 논문에서 구분한 ‘착인’이라는 단어를 사용하면 간단할 것이다.

이러한 설명은 비단 카푸어의 해석에만 일어나는 오류는 아니라고 생각한다. 연구자의 작업 설명 또한 착시라는 꼬리표가 항상 따라 붙었는데, 그러한 점 때문에 트롱프 뵈유(Trompe-l'œil: 세밀한 묘사로 실제의 것을 보는 듯한 착각을 주는 (눈속임) 기법)의 한 가지로 오인되었다.



【그림 19】 송수영, <비닐봉지-고양이>, 비닐봉지, 2009.

연구자가 착인이라고 설정한 단어의 적절한 사례는 송수영의 작업에서 찾을 수 있다. 송수영의 작업은 처음 보았을 때에는 버려진 검은 비닐봉지 같이 보이는데, 그것의 형태에서 고양이의 모습을 발견하고서 잘못 보았다는 것을 다시 인지하는 것이다. 정확히 말해서는 다른 모습으로도 보

일 수 있다는 작은 자각인 것이다. 여기서 말한 잘못 봄은 착시의 잘못 봄과는 성격이 다르다. 검은 비닐 봉지를 고양이로 인지하는 것은 자동적인 현상과는 달리 인지적 상황에 따라 달라지기 때문이다.

또한 이러한 현상이 착각이라는 틀에 포섭되기에는 작가의 의도적인 ‘시각 단서의 제공’ 영역에 대한 해석이 축소된다. 검은 비닐 봉지를 고양이로 다시 보게 만드는 것은 작가적 의지의 개입이 없이는 가능하지 않기 때문이다.

이러한 이유로 인하여 연구자는 착인이라는 개념을 설정하고, 착시와 착인을 구분해서 사용함으로써 이러한 단순한 언어상의 오해를 극복하고자 제안한다. 이러한 언어적 인지는 다음 장에서 설명할 ‘착인과정’을 이해하는데 필수적이다.

3. 착인 과정⁴⁶⁾

앞 장에서 연구자는 왜 착시와 착인을 분별해서 사용해야 하는지에 대하여 언급하였다. 그것은 지각과 인지가 다른 차원에 기반하며 다른 체계를 가지고 있는 것에 기반하고 있다. 본 장에서는 예술창작, 향유 과정에서 ‘착인 과정’을 왜 설정했으며 어떤 의미를 가지고 있는 것인지 살펴보겠다.

착인 과정은 연구자의 작업의 방법론을 설명하기 위하여 설정된 것으로 단순히 착인으로 설명하지 않는 이유는 그것이 가지고 있는 프로세스적인 성격 때문이다. 관람객을 ‘착인’ 시키는 것이 목적이 아니라 ‘착인 이후 재인’ 시키는 것이 목적이며, 재인의 계기는 ‘스스로 발견’하도록 만든 장치들에 기반한다. 연구자는 이러한 방법론을 바탕으로 덧을 놓듯이 관객을 연구자의 작품으로 이끌며 그 과정을 통하여 어떠한 미적 체험을 가능케 한다.

따라서 의도된 ‘착인과정’을 분석하기 위하여 1. 작품에서 어떻게 인지가 지시 가능한지, 2. 잘못 봄을 인지함에서 일어나는 현상은 무엇인지, 3. 잘못 봄 이후의 상황을 연구자의 작업을 중심으로 설명하겠다.

3.1. 작가에 의해 설정된 보기 방식

3.1.a. 심안 개념의 적용

연구자는 작업에서 ‘우선 잘못 인지하도록 장치를 만들고, 이후 잘못 인

46) 착인 과정이라고 해서 착시가 아닌 착인만을 이용하는 방법론이라고 이해하면 안 된다. 착시나 착인은 우리의 인지과정에서 잘못 봄의 범주에 속하는 현상을 분별하기 위해 구분된 단어이므로 ‘착인=착인과정’이라고 말할 수 없다. 권위와 권위적이라는 단어가 다른 차원인 것처럼 착인과 착인과정은 같지 않다. 착인과정은 착시나 착인을 이용하여 잘못 본 것을 인지시켜 되돌아보게 만든다는 의미이다. 그러므로 착인과정에서는 착시적 요소를 흔하게 발견할 수 있다.

지했다는 것을 깨닫게 하는’ 방법론을 사용한다. 이러한 행동은 심안이라는 개념으로 설명 할 수 있다. 주상민의 논문에서 ‘심안’⁴⁷⁾ 개념의 핵심은 ‘현대의 미술에서 작가는 관객의 적극적인 해석을 열어두고 관객의 해석에 의한 완성을 작품의 완성으로 이해하는 경향이 있으며 작가는 관객이 어떻게 받아들일지에 대한 과정까지도 작품 제작에 고려하게 된다’이다.



【그림 20】 Hans Holbein, 〈대사들(The Ambassadors)〉과 해골 부분, 1533.

영국 런던 내셔널 갤러리. 아래부분의 이상한 형태의 사물은 원편 아래쪽에서 비스듬히 보면 해골의 형상으로 보이게 된다. 인생의 무상함의 표현으로 해골을 사용하는 전통에서 왜상기법으로 그려졌다.

47) 심안(審按): 작가의 작품 제작에서 부여된 의도와 감상자의 주관적인 작품 감상 사이에서 생겨나는 모순과 갈등에 주목하고 이를 해소할 수 있는 접근 방식으로 상정된 개념으로 작가는 작업 과정에서 인지부조화적 상황을 적극적으로 수용하고, 나아가 감상자의 입장을 충분히 반영하여 최종 결과물인 작품을 산출한다. 또한 감상자는 단순히 제한된 경험에만 바탕을 두고 작품을 해석하는 것이 아니라 다양한 배제 방식, 예컨대 인터넷이나 소셜 네트워크를 통해 확장된 경험을 적극적으로 활용한다. 그 결과 감상자는 작가가 상정했던 의도나 개념을 뛰어넘어 작품을 보다 확장된 인지로 바라볼 수 있다. 모더니즘 미술이 추구했던 작가주의, 오브제 중심의 작업 및 예술의 자율성은 포스트 모더니즘에서 감상자의 참여와 그로 인해 유발되는 작품의 맥락성으로 대체되었다. 이에 따라 감상자의 적극적인 참여와 더불어 개방적이고 다의적인 감상의 가능성을 열어주었다. 의미를 생성하는 창작자로서의 작가적 태도와 새로운 의미의 발견을 추구하는 감상자의 태도의 조율과정을 심안이라는 개념으로 정리하였다. 주상민, 「현대미술에 나타난 심안개념에 대한 연구」, 미술학 박사 논문 중 심안 부분 요약.

이러한 개념에서 우리가 고려해 봐야 하는 요소 중 하나가 ‘작가는 관객이 어떻게 받아들일지에 대한 과정까지도 작품 제작에 고려한다’는 부분이다. 물론 이러한 부분이 기존의 미술에서 없었던 것은 아니다. 한스 홀바인(Hans Holbein: 1497-1543)이 그린 <대사들(The Ambassadors)>을 예로 들자면, 아랫부분 길쭉한 타원 형태는 왜상(anamorphosis) 기법으로 그려진 것으로 특정 시점에서 보았을 때 해골의 형상이 나타나게 되는 방식으로 감상 공간을 고려한 것이다. 동양의 가로 두루마리 형식⁴⁸⁾의 그림에서는 그림의 진행이 오른쪽에서 왼쪽으로 진행된다. 두루마리 그림의 감상은 전체를 펼쳐놓고 보는 것이 아니라 일부분씩 말아가며 보기 때문에 왼쪽으로 갈수록 시간이 흐름이 더해진 상황을 그린다.⁴⁹⁾ 보는 사람의 시간의 흐름을 고려해서 그림을 그리는 것이다. 보는 사람을 고려하는 작품, 제작은 새로운 개념이 아니다.



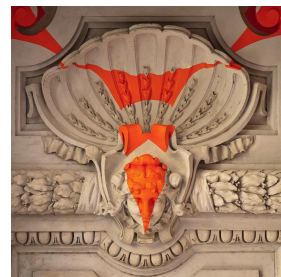
【그림 21】장택단, 〈청명상하도清明上河圖〉전체와 부분, 1120년경

48) 권(卷): 가로로 펼쳐지는 두루마리 형식, 축(軸): 세로로 펼쳐지는 두루마리 형식

49) 북송의 장택단(張擇端)이 그린 <청명상하도清明上河圖>를 보면 오른쪽에서 시작하여 왼쪽으로 시간의 순서에 따라 진행되는 모습을 볼 수 있다. 교외- 시내(川)-배 다리-성문-시가 등이 순서대로 그려졌는데, 이러한 그림은 전체를 펼쳐서 보는 것이 아니라 책상 위에서 보는 것을 전제로 그려졌다. 따라서 처음 두루마리를 열었을 때 보이는 장면은 교외 장면이고 두루마리를 말고 / 펴서 다시 보는 장면은 그 이후의 장면이다. 이러한 그림 형식에서는 같은 인물이 여러번 반복되어 그려지기도 하는데, 그것은 다른 시간대의 동일 인물이다.

연구자는 주상민의 논지를 좀 더 심화하여 ‘관객들이 어떻게 보게 될지’까지 고려하여 그들이 ‘보는 방식’까지 작품 제작의 요소로 삼을 수 있다는 것을 도출 하였다. 작가가 작품을 바라보는 관객들을 일정 방향으로 이끄는데, 그러한 장치 역시 작품의 일환으로 고려한다는 것이다.⁵⁰⁾

한 점에서 바라보아야만 작품의 전체 모습이 보이는 바리니 펠리체 바리니(Felice Varini: 1952-)의 작품이나 인터랙티브한 예술 작품들은 관객들의 행동을 통제한다. 위에 언급한 홀바인의 작업 역시 어떤 부분에 있어서는 관객을 특정 위치에서 감상하도록 통제한다.



【그림 22】 Felice Varini, <새로운 기하학적 원근 벽화(New Geometric Perspective Mural)>, Parc de la Villette, Paris, 2013.

반면에 착인 과정은 위와 같이 물리적 공간이나 시간의 통제가 아닌 작

50) 앞의 논문, p. 4. “작가는 작업에서 단순히 의미 전달이나 자기 표현만을 드러내는 것이 아니라 타자, 즉 관객을 다양한 방식으로 의식한다. 달리 말해, 작가는 자신의 작업 개념에만 몰두하는 것이 아니라 관객이 작품 앞에서 무엇을 어떻게 생각하고, 행동 할 것인지를 예상하는 것이다. 연구자는 관객의 행동을 예상하는 것에 그치지 않고, 행동(인지)을 일정한 방향으로 유도하고 있다.

품의 접근 순서에 대한 인지적 통제라고 할 수 있으며 심안 과정의 특수한 형태이다. 관객이 처음 작품을 보았을 때 느끼는 감정이나 표현하는 행동을 고려하여 (혹은 통제하여) 다음의 경우를 상정하고, 그 이후의 감정의 변화를 예측하여 작업을 진행하는 것으로, 이러한 부류의 작업들은 인지와 재인의 과정을 유리시키는 방법론을 쓴다. 착인 과정이 사용된 작품들은 작품을 이해하는 방식이 전통적인 작품 감상법과는 조금 다른 양상을 나타낸다.

작가는 작품이 읽혀지는 과정에서 적극적으로 개입하여 그 프로세스, 혹은 구조를 만들어 놓는데, 관객은 물질로서의 작품 뿐만 아니라 그 구조를 경험하게 된다. 착인 과정의 심안의 개념을 가지고 처음 제옥시스와 파라시오스의 사례를 다시 살펴보자.

제옥시스의 일화는 누가 더 잘 그렸는지에 대한 대결에 관한 것이라고 알려져 있지만, 자세히 살펴보면 조금 다른 결을 읽어낼 수 있다. ‘어떤 기준에 의하여 제옥시스 보다 파라시오스가 더 잘 그렸다.’는 판단근거가 존재하는 것이 아니라, 제옥시스 스스로 ‘당신이 나보다 잘 그렸다’라고 인정하는 내용이다.

만약 조건을 달리하여 ‘사람들이 많이 다니는 시장에서 지나가는 행인의 투표로 누구의 그림이 더 잘 그렸는지에 대하여 판단한다면, 결과는 지금과 같지 않았을 수도 있다.

연구자는 파라시오스가 제옥시스와의 내기에서 이기기 위해 착인과정을 사용한 것으로 생각하였다. 제옥시스가 ‘파라시오스는 꽃을 그릴 것’이라고 생각한다는 고정관념을 이용하여 속인 것이다. 이 지점에서 파라시오스가 그린 휘장은 잘 그렸는지 못 그렸는지의 평가 대상이 아니다. 다만 제옥시스를 효과적으로 착인의 과정으로 빠져들게 하였는지가 중요한 요소라고 할 수 있다.

3.1.b. 라사 이론에서 나타나는 “제한” 개념

인도의 전통적 예술 이론인 라사(रसः rasa) 이론⁵¹⁾이 있는데, ‘미적 경험은 단순히 주어진 어떤 것, 즉 우연한 사건이 아니라 달성이며 성취’라는 입장을 취하는 인도의 전통적인 예술 이론이다.

예술의 의미가 작품을 만드는 작가로부터 발생하는가, 아니면 작품을 감상하는 관객으로부터 창출되는 것인가는 서양의 전통적인 미학 이론에서 중요한 위치를 차지하는 논점이었다.⁵²⁾ 라사 이론에서는 이에 관하여 다른 차원에서의 접근을 보이는데, ‘시인이 시를 만들었다고 해서 시를 시인의 일부로 여길 수 없으며, 관객들은 시를 통해서 시인을 만나는 것이 아니라 시에서 자신의 모습을 발견하는 것이다.’ 라고 말한다. 또한 ‘예술 작품의 보편화된 정서를 인식하기 위해서는 이러한 보편화된 정서가 오로지 작품 속에서만 주어진다는 것을 깨달아야 한다’라고 말한다.⁵³⁾ 라사

51) 라사(rasa)는 본질을 뜻하며 수액, 액즙, 맛등의 뜻을 나타낸다 뿐만 아니라 폭넓게 다양한 뜻을 내포하고 있으며 실제로 그것의 사전적 의미는 다음과 같이 광범위하다: 실체, 수액, 액즙, 액체, 꿀, 우유, 과즙, 넥타, 물, 독주, 미각, 맛, 가장 훌륭하거나 최상의 어느 부분, 정취, 사랑, 욕망, 아름다움 등. 그리고 미적 경험과 관련하여 라사는 무엇보다도 ‘완미(玩味 savourer), 또는 ‘맛을 통한 쾌의 향유’로 이해된다.

라사의 사전적 의미는 “핵심”, “즙”, “맛”, 그리고 어떤 일의 “흥미”, “신명”등의 의미를 가지고 있다. 라사는 초기 산스크리트어 문헌에서 ‘어떤 식물을 씹어짜거나 다지거나 눌러 찌 때 나오는 즙(汁)’을 가리키는 말로 사용되었다. B.C. 800~300년경 형성된 철학적 문헌에서는 즙이라는 원형의 의미에서 확장하여 다양한 의미의 변주를 가지게 되었는데, 음식에서 느낄 수 있는 신맛, 쓴맛, 단맛, 짠맛, 매운맛 등 미각적 결과로서의 맛을 라사라고 칭하기도 하였고, 핵심, 정수라는 의미로도 사용하였다. 또 해탈이나 지극한 희열이라는 의미로도 사용되었다. 결국 라사라는 것은 즙이라는 의미에서 감각을 통해서든, 마음을 통해서든, 정신을 통해서든 인간이 “맛보는” 것, “경험하는” 것을 지칭할 때 사용되었음을 알 수 있다. 라사의 의미에 있어서 주목할 만한 것은 이것이 쏘마(환각 작용이 있는 식물) 즙과 같이 일상적인 맛, 효능, 경험을 넘어서 있다는 것, 또는 특정한 힘을 부여해주는 것이라는 점이다. 이러한 라사의 개념은 물질적인 것에서 출발하였지만 정신적인 것을 표현하는 개념으로 확장되었다.

라사이론에 의하면 인간은 잠재적인 정서 상태로 8가지의 마음을 가지고 있다. 1. 기쁨 또는 만족(rati), 2. 웃음 또는 유머(hasa), 3. 슬픔 또는 고통(soka), 4. 분노(krodha), 5. 영웅심 또는 용기(utsaha), 6. 공포(bhaya) 7. 혐오(jugupsa) 8. 경이(vismaya)이다. 이들 사태들은 성격상 본질적으로 인간 삶의 공통적인 경험에서 유래하기 때문에 모든 사람에게 동일하다.

52) 엘리엇 도이치, 『비교미학 연구』, 민주식 역, p. 16.

53) 위의 책, p. 30.

이론은 예술이 가지고 있는 의미가 작가에게 있느냐, 아니면 관객에게 있느냐라는 공간적인 논점에서 비개인성을 통하여 작가를 넘어선 작가주의, 의미의 적극적인 수용 단위로서의 관객을 상정한다.

눈과 귀 뒤에 어느 누구의 힘이 숨어 있는가?

귀의 귀

마음의 마음

말의 말

바로 그가 숨의 숨이요

눈의 눈이라.

- 『깨나 우파니샤드』 1장 2절

실질적인 삶에서 우리의 눈이 보는 감각의 도구라면, 귀가 듣는 감각의 도구라면, 마음이 생각하는 도구라면, 그리고 말이 표현의 도구라면, 그 도구의 사용자는 누구인가? 그 주체는 단순히 ‘나’가 아닌 나의 나로서, 모든 생명을 가능케 한 원동력이며 그 정수 말하자면 ‘라사’인 것이다.⁵⁴⁾

라사 이론은 시의 이론을 중심으로 해서 형성되었고, 시-연극 간의 긴밀한 연계성에 관한 이해를 바탕으로 하여 연극이론으로도 발전하였다. 그리고 시간의 흐름에 따라 그것은 주변 각 분야에 영향을 주면서 인도 예술 전반에 관한 이론으로 발전하였다.⁵⁵⁾

기본적으로 라사 이론은 예술가가 관객에게 미적 감흥을 유발시킬 수 있도록 노력하며, 관객은 예술적 감흥을 향유하기 위하여 노력하여야 한다는 점을 기반으로 하며 그 매개의 형식은 비개인성이라고 할 수 있다.

특히 라사에 대한 논의는 “시의 생명력은 무엇인가”에 대한 문제에 대하여 다양한 의견이 대두되며 논의가 활발하게 이루어졌으며 이러한 예술에 대한 입장은 예술 전반에 폭넓게 수용되었다. “라사”의 개념은 고대인도

54) 이재숙, 「나띠야 샤스트라와 라사」, p. 48. 나의 나에 대한 개념은 본 논문에서 중층적 인지라는 부분과 연결된다.

55) 김예경, 「라사 미적경험에 관한 고찰을 중심으로」, p. 311.

의 형이상학적 성격의 배다 정신과 상통하는 것이라고 할 수 있다. 눈에 보이는 세계 뒤에 그것들이 존재하도록 한 근원적인 힘이 있다는 배다정신은 라사 이론의 기본적인 입장이지만 형이상학적으로 환원하지 않고 예술을 어떻게 대하여야 하는지에 대한 입장으로 귀결되는 것이 특징적이다.

라사 이론은 미적 경험을 작가의 의도에 따른 것이나 관객의 감상에서 발생하는 것으로 환원 시키는 오류를 피할 수 있게 해준다. 그러기 위한 전제로 우리는 미적 경험을 다음과 같은 특수한 과정으로 이해해야 한다. 라사 이론은 미적 경험 속에서 예술작품이 경험자의 반응을 야기시키기 보다는 오히려 경험자의 반응을 통제하며, 경험자 역시 그 과정 속에서 고도로 발달된 이해와 감수성 및 삶의 역사를 작품에 집중시키는 특수한 과정이다.

라사이론에 따르면 예술은 일종의 미메시스이다. 그러나 그것은 매우 특수한 종류의 모방이다. 왜냐하면 라사는 사물과 행동을 그 개별성과 현실성에 입각하여 모방하는 것이 아니라 오히려 보편성과 잠재성에 입각하기 때문이다. 그래서 이 모방은 어느 특정한 실제 사물보다도 더 실제적이라고 말하게 된다. 예술에 있어서 탈개인화는 개인성의 파괴를 의미하는 것이 아니라 그 개인성의 변형을 허용하는 것을 뜻한다.⁵⁶⁾ 예술은 유능한 독자의 경험 안에서만 실현될 수 있고, 예술작품은 경험을 결정한다. 예술 작품은 우리 주의를 환기시켜 작품 쪽으로 향하게 하고 작품에 대한 우리의 경험을 통제한다.

예를 들어 우리는 보편적인 정서를 가지고 있으며 그로 인하여 특징적인 9가지 정조⁵⁷⁾를 공유할 수 있다. 작가는 작품을 통하여 특정한 정조를 유발할 수 있으며 관객은 작품을 통해 나타나는 정조를 통하여 정서적인 경험을 할 수 있다. 이러한 입장을 통하여 ‘예술 작품에서의 의미 발생’을

56) 엘리엇 도이지, 『비교미학 연구』, 민주식 역, p. 21.

57) 라사 이론에서 정조는 9개로 세분화 할 수 있다. 성적 정조, 희극적 정조, 애상적 정조, 분노의 정조, 영웅적 정조, 공포의 정조, 혐오의 정조, 경이적 정조, 정적이거나 평정의 정조. 예술작품은 이들 정조에 대한 분위기를 창조함으로써 정조들 가운데 어느 하나를 환기하게 된다.

보았을 때, 발생한 의미는 작가에 의하여 특정적으로 통제된 발생이라 할 수 있겠다. 다시 말해서 작품을 감상하는 관객에 의해 발생한 감정은 관객의 경험에 의한 것으로 관객 스스로의 자발적 창발이라고 할 수도 있지만 작가의 지시적인 성격이 배경이 된 발생이다. ‘미적 경험은 단순히 주어진 어떤 것, 즉 우연한 사건이 아니라 달성이며 성취’⁵⁸⁾라고 말한 것은 적어도 작품에 있어서는 작가의 지시적 성격의 체계 안에서 이해되어야만 적절한 이해의 차원에서 논의가 가능할 것이다.

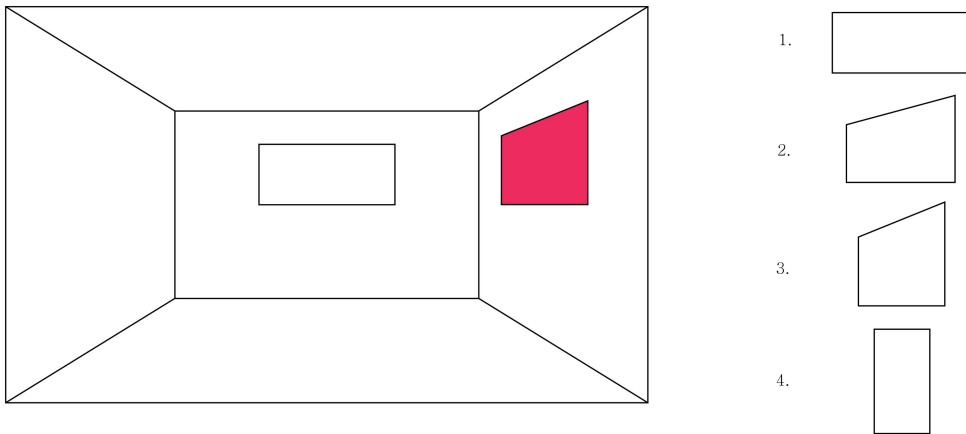
라사 이론에서 말하는 경험의 통제나 제한이라는 것은 심안 개념에서 나타나는 현대미술에서 작가의 역할에 있어서 관객이 어떻게 반응할지도 고려하여 작품을 제작한다는 말의 기저와도 일맥상통 한다고 할 수 있다. 라사 이론에서는 경험의 통제라고 말했지만, 더 나아가 생각해본다면 경험이라는 것은 인지 과정의 통제라고 할 수 있다. 결국 착인과정이라는 인지의 통제는 어떠한 구체적인 미감정을 발생 시키려는 의도에서 출발하는데, 그것은 인지 구조의 변위에 의한 것으로 대상에 대한 이해의 강화에서 비롯되는 것이 아니다.

다음 장에서는 어떠한 방식으로 이러한 제한적 발생이 일어나는지를 간단한 실험 설문을 통해서 알아보겠다.

58) 앞의 책, p. 26.

3.1.c. 작가에 의한 해석의 방향성 설정에 대한 실험 설문

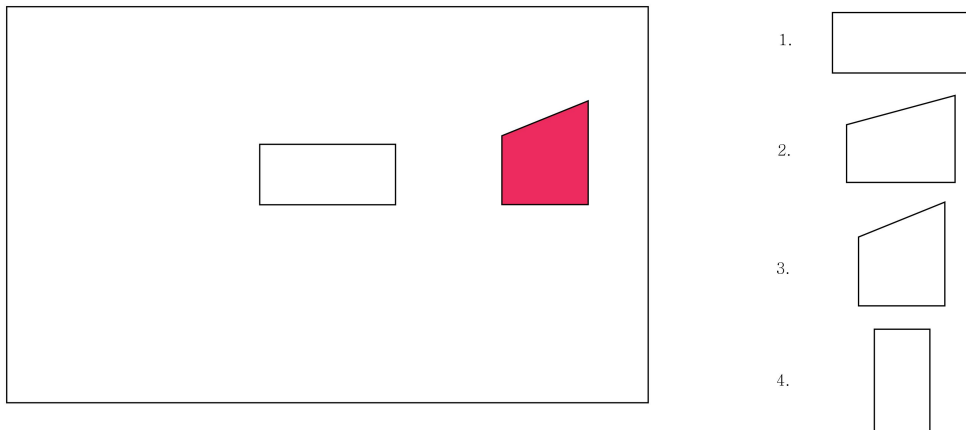
성인 남녀 161명을 대상으로 해석의 방향성을 제한할 수 있는지에 대한 실험을 설계하고 설문을 조사하였다. 연령별로는 10대 2명, 20대 11명, 30대 24명, 40대 41명, 50대 57명, 60대 22명, 70대 4명이었고, 성별로는 여성 147명, 남성 14명이었다. 질문은 붉은 사각형과 같은 모양의 사각형을 고르는 문제로 2 문제가 제시 되었다.



질문 1 : 붉은 색의 도형은 다음 중 어떠한 모습과 같다고 생각하십니까?
1~4번 중 하나만 골라주세요.

질문 1은 소실점을 유추할 수 있는 사선이 그려진 배경의 붉은색 사각형을 보여주며 그 붉은 색 도형과 같은 모습의 도형을 예시에서 찾는 것이다. 질문 1을 마친 대상자들에게는 바로 질문 2가 주어지는데, 모든 조건은 동일하지만 단지 제시된 그림에서 소실점을 유추할 수 있는 사선들이 사라진 모습이다.

질문 1을 접하였을 때 제시된 그림이 투시와 관련된 도형으로 판단하여 1번의 답안을 선택한 사람이 15.52%(25명) 있었고, 대부분은 2번을 선택하였다. (61.49%(99명)), 3번은 22.98%(37명)이 있었다. 4번을 선택한 사람은 없었다. 3번 도형이 붉은색 도형과 형태적으로는 일치하였지만 반이상의 사람들은 2번의 모양으로 인지하였다. 이것은 가상의 공간을 유추할 수 있는 사선들의 간섭으로 인한 결과로 해석되며, 그것을 비교하기 위한 질문이 다음 질문이었다.



질문 2 : 붉은 색의 도형은 다음 중 어떠한 모습과 같다고 생각하십니까?
1~4번 중 하나만 골라주세요.

2번 질문은 1번과 모두 같지만 가상의 공간을 유추할 수 있는 선들은 지워진 상태였다. 이러한 단순한 변화는 1번 4.34%(7명), 2번 19.87%(32명), 3번 75.15%(121명) 4번 0.62%(1명)의 결과로 나타나게 되었다. 많은 수의 설문 참가자가 가상의 공간을 지시하던 선들이 사라진 상황에서

는 붉은 색의 사각형을 형태 그대로 인지하게 된 것이다.

위 설문에서 질문한 것은 표면상으로는 같은 형태를 찾는 것이었다. 하지만 이러한 설문을 설계할 때 본인이 고려한 것은 인지에 대한 방향의 의도된 지시성이었다. 가상의 공간을 구성할 개연성을 가진 선들은 작가 의도의 구체적 형상과도 같은 것이다. 그것의 존재는 작품을 해석하는데 있어서 적극적인 방향성을 제시한다. 그러한 제시는 해석의 방향성을 의도적으로 제한하려는 작가의 의지가 작용하였다고 볼 수 있다.

가상의 공간을 유추할 수 있는 선이 그려진 질문지에서는 2번이 3번 보다 3배 가까이 높게 선택되었다. 사선이 제거된 상태에서의 질문은 대부분의 사람들이 3번을 선택하였다. 붉은 도형의 크기나 형태의 변화와 관계없이 주변의 상황을 조정함으로써 사람들의 인지의 방향을 지시할 수 있었다.

인지 방향의 지시에 의한 답변의 변화

	1번 질문	2번 질문
1번	15.52%(25명)	4.34%(7명)
2번	61.49%(99명)	19.87%(32명)
3번	22.98%(37명)	75.15%(121명)
4번	0%(0명)	0.62%(1명)

대상 : 성인남녀 161명

다음 그림을 차례로 보며 글자를 읽어보면 검은색 글씨 부분은 변화가 없지만 다르게 읽힌다는 것을 알 수 있다. P로도, B로도, R로도 보이게 하는 것은 대상의 변화에 따른 것이 아니다. 대상을 어떻게 인지할지에 대한 지시에 따른 것이다. 흔히 말하는 작가의 의도라는 것은 관객들이

작품을 어떻게 보게 할 것인지에 대한 가이드와 같은 것일 수 있다. 착인 과정에서의 잘못 봄은 강력한 가이드로서 작용한다고 볼 수 있다. 착인 과정에서 그것의 유희적인 성격은 목적으로 머무는 것이 아니다. 유희를 느낀 순간 작가의 의도에 따른 인지의 흐름 안으로 빠져들게 되는 것을 의미한다.



【그림 23】 P, B, R로 보이게 하기⁵⁹⁾

검은 부분은 변화가 없지만, 회색부분이 있음과 없음에 따라, 혹은 회색 부분의 모양에 따라 각각 다르게 읽힌다.

감상의 제한, 더 나아가 인지적 순서의 제한은 관객의 입장에서는 자유의지를 침해당한 것 같은 부정적 반응이 나올 수도 있으리라 생각된다. 작가가 관객의 반응을 조절 한다는 것은 관객의 자유의지를 조정한다는 뜻이 아니라는 것을 밝혀둔다. 마치 연극이나 영화를 보듯이, 우리는 자유의지로 그러한 구속 상태에서 발생하는 의미들을 향유하기도 한다. 착인과정의 작품을 감상할 때에는 시각적 이미지와 해석도 중요 하지만, 인지적 변화의 경험에 적극적 참여 또한 중요하다.

59) 이케가야 유지(2012), 『단순한 뇌, 복잡한 나』, p. 114. 그림을 참고하여 재구성.

3.2. 시지각 진동(Perception-Illusion Oscillation)과 중층적 인지의 유도

3.2.a. 지각과 인지의 부조화

미술 작품에서 잘못 보는 것을 인지했을 때 일반적 인지의 흐름과는 다른 진행 방향이 존재하는 듯 보인다. 특히 지각적 착시에 의한 부조화는 작품 감상의 흐름을 일정한 방식으로 유도하는 역할을 하는데 연구자의 안구 작업을 통해서 그것의 성격을 살펴보려 한다.



【그림 24】 송준호, <눈을 떴을 때 아무도 없었다>, 은행나무 조각에 유리안구 설치, 2008.

본 작업은 전시장 바닥에 놓여 있으며 관객들은 지나가면서 위에서 아래를 내려 보듯 보게 된다. 작품의 아랫면에서 나무를 파서 속을 비운 후 안쪽에서 광학렌즈로 만든 안구를 감입하였으며, 그로인하여 바라보는 방

향에 따라 관객을 바라보는 것 같은 느낌이 들도록 만들어진 작업이다.

관객은 처음 작업을 보고 나무로 만들어진 목조각이라고 생각하지만 이내 무언가 조금 이상하다는 것을 발견하게 된다. 인간은 얼굴을 따로 인지하는 뇌의 부위⁶⁰⁾가 있을 만큼 대상의 파악에서 얼굴이 가지는 위치는 매우 높다고 할 수 있다. 특히 인간의 눈은 흰자와 검은자의 비율로 인하여 더 많은 정보를 획득할 수 있는 대상인데, 시선의 방향은 매우 중요한 정보이기 때문에 첫 인상은 눈에 초점이 맞추어지는 경우가 많다. 실제 인간이 아니라 인간 얼굴 형상의 조각을 보았을 때에도 눈을 집중적으로 바라보게 되는 것은 당연한 일이다.

나무 조각이라고 생각했던 것에서 무언가 이상한 느낌이 든다는 것을 관객은 금세 알아차린다. 작품이 관객을 쳐다보는 듯한 느낌을 받게 되는 것인데, 방향을 틀어 다시 보아도 계속 나를 쳐다보는 듯한 시선은 사라지지 않는다. 연구자는 이러한 상황이 도리어 궁금증을 유발하는 역할로 이어지길 원했다. 일반적인 지각의 순서를 바꿈으로써 관객은 작업을 좀 더 자세히 살펴보며, 왜 이 작품이 나를 쳐다보고 있는 것 같은지에 대하여 탐색하게 만든다. 그러한 지점은 작가의 의도가 반영된 순간이다.

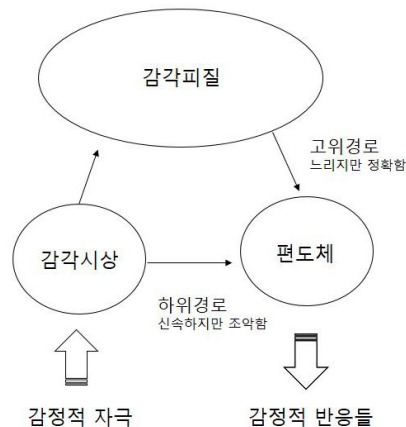
착시적 현상은 루빈의 향아리와 같이 인지를 조절함으로써 어떤 경우에는 얼굴이 보이고 어떤 경우에는 향아리가 보이는 것과는 대조적인 양상이 관찰된다. 안구작업의 경우 직접 관객에게 만드는 법과 원리를 알려주고, 실제 만져보게 하더라도 그것이 가지는 착시적 효과는 사라지지 않는다. 전의식적 지각의 결과가 인지에 의해 포섭되지 않고 도리어 인지의 전면으로 드러나게 되는 역전 현상이 생긴다.

이러한 현상을 어떻게 설명할 수 있을까? 질문에 답을 하기 위해서는 우리가 살펴봐야 하는 뇌에 대한 또 다른 시스템이 있다.

시각 정보는 시신경을 통해 전달되는데, 대부분의 시각 정보는 ‘1차 시각피질(V1)’을 거쳐서 뇌의 위쪽인 두정엽의 방향⁶¹⁾과 측면인 측두엽으

60) 얼굴 전담 부위(face fusiform gyrus) : 얼굴에 대한 정보가 이렇게 각별해서인지, 이를 전문으로 처리하는 부위는 뇌의 한켠에 따로 있다. 이 부분의 존재는 이곳이 손상된 환자들의 증세를 통해 유추할 수 있다. 지상현, 『뇌, 아름다움을 말하다』, p. 34.

로 진행⁶²⁾되면서 처리된다. 전자의 과정은 ‘어떻게’를 파악하고 후자는 ‘무엇’을 파악한다. 시각 영역의 다양한 부분은 시각 장면 중 형태나 색깔, 움직임과 같은 특정한 속성을 처리하기 위해 특화되어 있으며 각각의 속성들은 서로 다른 부위에서 다른 속도로 처리된다.



【도표 3】 감정에 이르는 하위/고위 경로들

외부자극에 대한 정보는 감각시상에서 편도체로 이르는 직접적인 경로(하위경로)에 의해 편도체에 도달하고 아울러 피질을 거쳐 간접적인 경로(고위경로)로 편도체에 도달한다. 하위경로는 짧고 빠르지만 자극에 대해 충분히 완성되지 못한 표상을 제공한다. 고위경로는 피질을 거쳐 지나가므로, 자극에 대해 더 정확한 표상이 가능하지만 여러 연결들을 거쳐야 하므로 시간이 더 걸린다.⁶³⁾

61) 인간은 다른 포유류처럼 진화론적으로 좀 더 오래되고 큰 세포를 갖고 있는데 이 세포의 세부 영역은 운동, 공간, 위치, 깊이, 배경/형상 구분 그리고 시각적으로 인지한 장면의 전체적인 구성을 담당한다.(움직임 인지, 깊이감 인지, 공간적 구성, 배경/형상 분리) -‘어디’체계(‘Where’ system)에 대한 설명 중. 리빙스턴(2010), 정호경 역, 『시각과 예술』, p. 52.

62) 작은 세포의 세부 영역은 영장류에서만 잘 발달되었고, 이는 얼굴을 포함해서 사물을 알아보고 색채와 복잡한 세부사항을 구별하는 능력을 담당하는데, 이러한 좀 더 나중에 생성된 체계.(사물 인지, 얼굴 인지, 색채 인지) -‘무엇’ 체계(‘What’ system)에 대한 설명. 위의 책, p52.

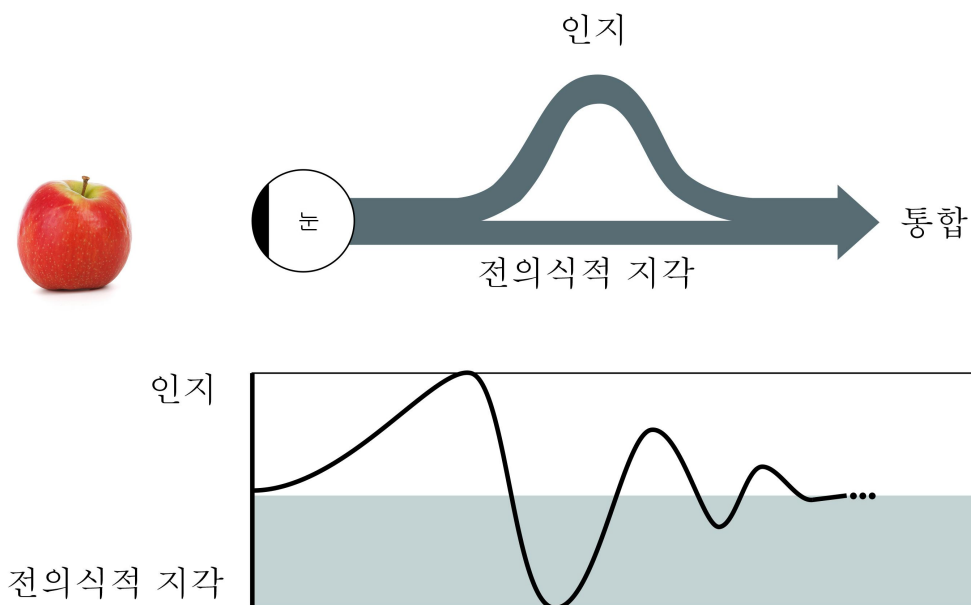
63) 조지프 드루, 『시냅스와 자아』, p.214. 시각의 하위경로와 고위경로에 대한 내용과 도표를 바탕으로 재구성.

이러한 정보처리 과정은 컴퓨터의 다이오그램을 생각해본다면 이해하기 쉽다. 이러한 뇌의 기능을 관장하는 상위 기능으로서의 뇌 부분은 밝혀지지 않았으며, 통일된 시각상을 위하여 다수의 병렬처리-지각 시스템들이 존재한다고 생각해 볼 수 있다.⁶⁴⁾

앞서 착시와 착인을 구분하기 위하여 지각과 인지의 선형적인 관계를 살펴보았다. 하지만 이러한 선형적인 시스템만으로 인간의 정신 활동을 설명하는 것은 불가능하다. 인간의 정신 활동은 다수의 병렬적 - 지각 시스템들이 존재하기 때문이다.

예를 들어 길 모퉁이를 돌아 가다가 어떤 깜짝 놀랄만한 일을 겪었을 때 우리는 순간적으로 움찔하게 된다. 그 다음 그것이 무엇인지 파악한다. 대상이 무엇인지 알고서 놀라는 것이 아니라, 놀라서 움찔하는 것이 먼저이고, 그 후에 그 대상을 파악(인지)하는 것이다. 이러한 경험에 대한 연구는 공포 기제에 대한 반응을 통해서 많은 데이터가 축적되었는데, 일상적으로 무의식이라고 생각했던 부분들이 인지의 하위 흐름으로(전의식적 지각의 성격) 설명할 수 있게 되었다. 우리가 대상을 보았을 때 시각적 정보는 한 방향으로 흐르는 것이 아니라 대략적이고 거친 정보가 우선 구피질로 흐르고, 대상을 파악하는 정확하고 구체적인 정보들은 신피질(감각피질)로 흐른다. 대략적이고 거친 정보들은 빠른 반응속도를 나타내지만 그 정확도는 떨어지고, 인지 과정을 거친 정보들은 정확하고 구체적이지만 느린 반응 속도를 나타낸다. 이러한 여러 경로의 정보들은 통합되어 대상을 파악하게 된다.

64) 세미르 제키(2003), 『이너비전』 pp. 26-35. 요약 정리.



【도표 4】 인지와 전의식적 지각의 통합

위과 같이 전의식적 지각과 인지의 통합 방법으로 인간은 세상으로부터 정보를 받아들이고 반응한다. 하지만 예술의 감상은 이와 같이 통합의 형태로만 행되는 것은 아닌 듯 하다.

뇌의 질환으로 인하여 단기 기억상실을 겪는 H라는 환자에게서 관찰된 내용 중 다음과 같은 것이 있다.⁶⁵⁾ 해마의 작용이 없으면 기억이 저장되지 못하지만 부득이하게 간질치료를 위해 해마가 제거된 H는 악수를 하더라도 얼마 후 악수를 했는지 안했는지 기억을 못했다. 의사는 H와 악수를 할 때 살짝 자극을 주워 통증을 주었는데, 시간이 지나면 그러한 사실도 역시 기억하지 못했다. 하지만 몇 번 통증을 동반한 악수를 경험한 H는 이후에 의사가 악수를 청하자 ‘손이 더럽다, 깨끗하지 않다’는 이유를 들며 악수하기를 꺼려했다. 인지의 차원에서는 기억되지 않았지만 인

65) 이케가야 유지(2012), 이규원 역, 『단순한 뇌, 복잡한 나』, pp 169-171. Scoville WB, Milner B, Loss of recent memory after bilateral hippocampal lesions. J Neurol Neurosurg Psychiatry, 1957. 재인용.

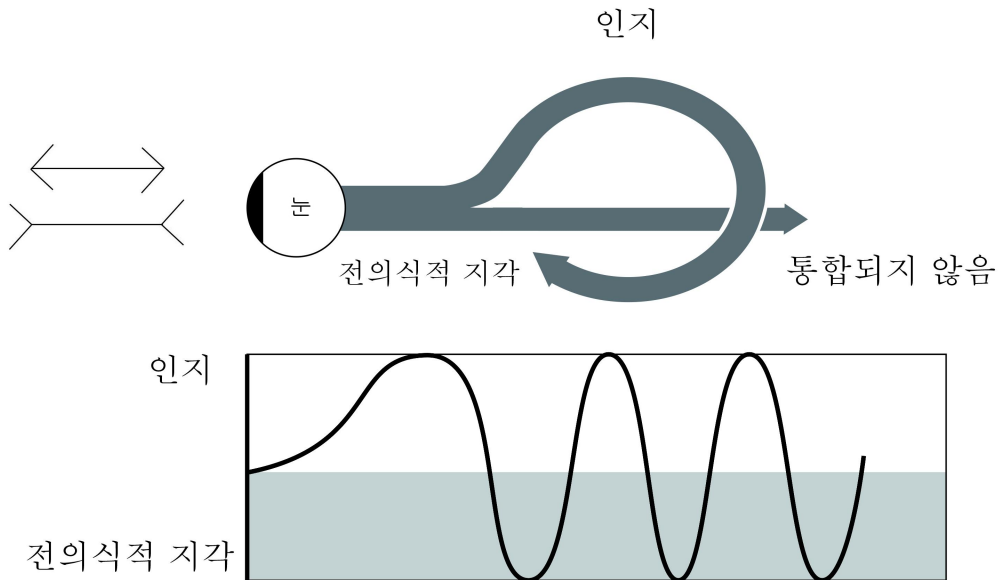
지되지 않은 지각 차원에서는 기억하고 있었던 것이다. H는 인지하지는 못했지만 전의식적 지각 측면에서 기억하고 그 상황을 피하려고 하는 인지적 방향성을 만들었다.

다른 사례를 보면 공포에 질린 눈을 짧은 시간 보여주고(1/60초) 곧바로 무표정한 얼굴 사진을 보여주는 역방향 차폐⁶⁶⁾에서 피실험자들은 무표정한 얼굴만 보았다고 말하였지만 fMRI 검사에서 편도체가 높게 반응하는 것으로 나타났다. 인지하지 못하더라도 지각적 활동은 존재하는 것이다. 인지하지는 못했지만 편도체는 활성화 된 사례에서 피실험자들은 어떠한 감정이 들었는지 궁금하다. 그러한 실험 결과가 무표정한 사람을 보았을 때의 감정과 같을까? 연구자가 직접 실험을 할 수는 없지만, 편도체가 활성화되지 않은 무표정한 얼굴과 편도체가 활성화 된 무표정한 얼굴은 대상에 대하여 다른 감정을 갖게 할 것으로 생각된다.

지각은 그 자체로 실체이며 인지에 포섭되지 않더라도 작용한다. 연구자의 작업에서 움직이는 듯 보이는 안구는 실제로는 그렇지 않다는 것을 알고 있음에도 불구하고 지각과 인지가 통합되지 않는 현상이 생긴다. 인지는 그렇게 생각하지 않지만, 구피질 영역은 먼저 반응하고 있는 것이다. 인지는 대상을 파악하기 위하여 다시 지각하지만, 지각에 있어서 착시는 실제이기 때문에 인지와 수렴하지 못하게 된다. 지각과 수렴하지 못하는 인지는 다시 대상을 지각하게 되고 또다시 수렴하지 못하는 같은 과정이 반복된다. 연구자는 이러한 특수한 현상을 시지각 진동(Perception-Illusion Oscillation)⁶⁷⁾이라고 부르기로 하였다. 착시에 의한 진동은 지각을 포섭하려는 인지를 넘어서 전면으로 부각된다. 이러한 진동은 사라지지 않으며 수렴하지도 않는다. 시지각 진동은 수렴하지 않는 파형을 보인다고 할 수 있다.

66) 역방향 차폐(backward masking) 검사하고자 하는 목표 이미지를 짧게 제시한 후 곧바로 유사한 다른 이미지를 제시해서 이전 이미지의 잔상을 제거함으로써 목표 이미지의 의식적인 지각을 방해하는 기법.

67) oscillation은 진동이라는 뜻을 가진 단어로 철학적으로는 피히테(Fichte, Johann Gottlieb: 1762-1814)에 의해 사용되었으며, 뇌과학에서는 뇌파를 의미하기도 한다. 이러한 진동은 착시의 지각 상황에서 발생하므로 영어로는 'Perception-Illusion Oscillation'이라고 말하였지만, 한글로 그대로 사용하기 장황하므로 아른하임의 '시지각' 의미를 사용하여 시지각 진동이라 하였다.



【도표 5】 상위경로 인지와 전의식적 지각이 통합되지 않음으로 수렴하지 않는다.

이러한 시지각 진동은 착인 과정의 중요한 특징이다. 지각의 전의식적 특성에 기인하다 보니, 작품을 제작하는 창작자의 입장에서조차 동일하게 나타난다. 안구 작업을 하다보면 스스로 만들었음에도 불구하고 작품이 나를 쳐다보는 것 같아서 눈을 뗄 수가 없는 경우가 있다. 나를 쳐다보는 것 같은 작품을 지속하여 바라보는 순환 구조가 생기는 것이다. 이러한 시지각 진동은 관객을 작업으로 끌어들이는 의도된 강력한 장치로 작용할 수 있다고 생각한다.

연구자의 경험에 따르면 이러한 현상에서는 무언가 멈춤과 같은 느낌이 든다. 레코드 판이 튀어서 계속 제자리를 맴돌 듯, 프로그램의 사용에 있어서 버그로 인하여 렉이 걸리 듯 시공간이 멈춘 듯한 느낌이 든다. 그것을 멍하게 바라보고 있으면 현실이 아닌 것 같은 이상한 느낌이 든다.

멈춘 듯 한 현상은 또 다른 인지적 움직임을 이끌어 온다. 멈춘 듯한 상

황 자체로는 스스로를 해석할 수 없기 때문이다. 바로 제자리를 맴도는 시지각 진동을 바라보는 다른 인지가 작동하는 것이다. 나를 바라보는 나와 같은 중층적 인지구조가 그것인데 맥락의존적인 뇌에서 맥락이 표류함으로써 자율적이고 독창적인 뇌의 다른 특성이 빈 자리를 메우게 된다.

3.2.b. 인지의 중층적 발현

무언가가 일어나고 있지만, 일어나고 있음만 깨달을 수 있을 뿐 ‘무엇’이 일어나고 있다고 의미를 규정할 수 없는, 그러한 발생의 순간을 리오타르(Jean-François Lyotard: 1924-1998)는 하이데거의 개념 ‘Ereignis’를 빌려 ‘일어남’(occurrence)이라 부르기도 하고, 칸트의 개념 ‘Begebenheit’를 가져와 ‘사건성’(the concept of event)이라고 부르기도 한다. 규정할 수 없는 이 일어남 앞에서 정신은 동요(agitation)를 겪는다.⁶⁸⁾ 이러한 일어남이나 사건성에 의한 정신적 동요는 연구자가 착인과정을 통하여 발생시키고자 하는 인지적 목표이기도 하다.

착인과정이 가지고 있는 성격 중 대상을 스스로 다시 돌아보게 하는 과정은 잘못 봄의 인지에서 비롯된다. 우리가 세계를 시각적으로 감지할 때 내적 기준에 맞게 편집되고 보정되는 과정이 자연스럽게 일어난다.

안구 작업으로 다시 돌아온다면, 시지각 진동의 상황에서는 대상을 바라보던 흐름으로서의 인지는 시지각 진동에 통합되지 않는다. 작업을 이해하지 못하고 그저 바라만 보는 모습이 바로 그 단계라고 할 수 있다. 인지와 지각이 수렴하지 못하므로 멈춤의 상태에 놓이지만, 이러한 상황은 ‘시지각 진동’을 판단하는 다른 인지를 일으킨다. 연구자는 이것이 인지의 중층적 구조에 기인하기 때문이라고 판단하였다. 라사 이론의 설명에서 ‘우리의 눈이 보는 감각의 도구라면, 귀가 듣는 감각의 도구라면, 마음이 생각하는 도구라면, 그리고 말이 표현의 도구라면, 그 도구의 사용자는 누구인가? 그

68) 정수경(2013), 「현대 숭고이론에서 상상력의 위상에 관한 고찰」, pp. 160-161.

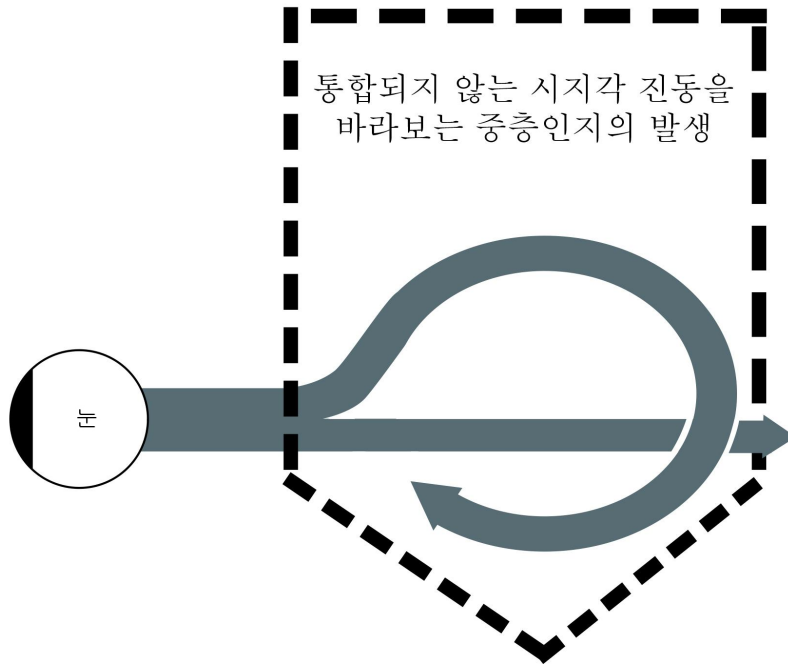
주체는 단순히 ‘나’가 아닌 나의 나’ 라는 대목이 나온다. 지각하는 나를 바라보는 ‘나’는 인지의 중층구조와 맺구로 연결된다.

평론가 김원방은 이용덕의 작업을 평한 글에서 역상 조각을보며 느끼는 바에 대하여 ‘내가 허상을 보고 있음을 다시 바라보는 나’ 라는 구절로 서술하였다.⁶⁹⁾ 작가가 짜놓은 시지각 진동을 해결하기 위해 중층적 인지가 작용하는 것이다. ‘조각적 질감과 세부가 아니라, 자신의 인식과 의식의 기반이 와해되는 경험’을 만들기 위하여 작가는 의도적으로 양각처럼 보이는 음각조각(역상조각)을 만들었고, 관객을 착인과정의 지각장으로 유인하였다.

조각을 역상으로 표현함으로써 관객은 입체(positive) 부조라고 생각했지만 움직임의 방식이 일반적이지 않고 보는 사람을 따라오는 것 같이 보임으로써 지각적 흐름에 이상이 생긴다. 연구자가 말하는 시지각 진동의 상태에 빠지는 것인데, 이러한 현상을 벗어나기 위하여 자연스럽게 중층적 인지가 발생한다. 이러한 결과가 바로 김원방이 말한 ‘허상을 보고 있음을 다시 바라보는 나’(연구자의 밑줄)이며 바라보는 나는 중층적 인지를 기반으로 하고 있다.

착인과정은 ‘자신이 잘못 보았다’는 것의 인지를 바탕으로 ‘되돌아 봄’에 의미가 있다고 말하였다. 착시적 효과는 시지각 진동을 일으키는 것을 목적으로 하며 이후 중층적 인지를 이끌어낸다.

69) ‘이용덕과 조각의 이중부정’, 출처: <http://www.leeyd.net/text/> 이번 장에 기울임 된 글자는 김원방 평론에서 발췌함.



【도표 6】 시지각 진동을 바라보는 중층 인지

중층 인지는 ‘나를 보는 나’라는 중층 구조를 가지며, 시각에 기반하고 있지 않다.
또한 한 겹이 아니라 의지에 의하여 다층으로 겹쳐지기도 한다.

착인과정에 있어서 착인의 사용은 시지각 진동과는 조금 다른 방법으로 중층 인지를 이끌어낸다. 착인 역시 잘못 봄을 인지하도록 함으로써 되돌아보도록 하는 방식을 사용하고 있지만 시지각 진동이 아니라 인지적 부조화를 동인으로 하고 있다. 이러한 점은 심안과정의 구동법과 경계가 모호하므로 자세한 논의는 생략하고 연구자의 진주 목걸이 사례를 통해 간략히 살펴보겠다.

처음 작품을 본 관객은 그것을 진주 목걸이로 인지한다. 진주 목걸이로 인지하게 만들기 위해 작가는 디스플레이와 제목을 통하여 그렇게 유도하였으므로, 처음 단계에서는 진주 목걸이로 보는 것이 맞다. 하지만 동시

에 그 중 일부를 짝이 나게 함으로 해서, 혹은 짝이 난 콩이 말라비틀어지게 함으로 해서 관객은 그것이 ‘사실은 진주가 아니다’라는 것을 인지하게 한다. 그러한 인지의 변화는 ‘A는 B이다’에서 ‘A는 B가 아니다’의 전환이다. 일종의 인지적 잘못 봄을 야기 시키는 것이라고 할 수 있다. 이것은 정보의 제공을 통해서 대상을 더 잘 보게 하는 것이 목적이 아니다. 정보의 제공으로 ‘A는 B가 아니라 C($A \neq B$, $A=C$)’라는 구조가 아닌 처음 본 것이 잘못 본 것임을 인지하게 함으로써 궁극적으로 대상을 잘못 본 ‘나’를 되돌아보게 만드는 것이 목적이며 전환 자체가 중요한 목적이다. 이렇게 인지의 흐름과 방향성을 멈추고 돌이키는 작용을 위해 착인의 요소가 사용되고 있다.



【그림 25】 송준호, <진주 목걸이>, 도색된 콩을 목걸이처럼 연결, 2016

진주처럼 보이게 하기 위하여 자동차 스프레이로 콩을 도색한 후, 전시장에서 짝을 띄웠던 작업. 쇼윈도우를 통해 보았을 때, 전시된 장신구처럼 보이지만 가까이 다가가서 보면 콩이라는 것을 알 수 있도록 연출하였다.

중층적 인지는 지각의 자료를 기반으로 움직이지 않는다. ‘인지를 바라보는 인지’라는 의미인 중층적 인지는 ‘나를 바라보는 나’, 또 ‘그것을 다시 바라보는 나’와 같이 무한히 분열한다. 인간이 유한한 대상을 보고 무한을 느낄 수 있는 것은 이와 같이 되돌아봄을 기반 한다. 이렇게 발현된 중층 인지는 무엇을 기반으로 판단을 하는 것일까?

3.3. 중층적 인지의 해석 - 내적 참조과정

대상을 잘못 보았을 때 ‘인지의 항상성’을 유지하기 위한 가장 쉬운 선택은 ‘무시’하는 것이다. 착시적 현상은 움직이지 않는 대상이 움직이는 것처럼 보인다거나, 색이나 명암이 다르게 보이는 것으로 특수한 경우를 제외하고 직접으로 생명체의 안전에 영향을 미치는 것이 아니므로 설명하기 어려운 해석은 무시되거나 재미로 치부되기도 한다.

잘못 봄이라는 현상은 정정되어야 할 대상으로 여겨지기 쉽지만, 작품에서는 종종 중층적 인지의 발현 수단으로 사용되고 있다. 사회적 맥락에 의해 작품이라는 것은 안전을 기반으로 하고 있다는 판단이 전제되어 있기 때문이며, 눈앞에 펼쳐지는 잘못 봄의 현상들은 대상을 예술의 영역으로 데리고 온다. 캔버스에 그려진 사과를 보고 어떤 감흥을 받았다고 했을 때, 시장에서 실제 사과를 보고서도 비슷한 감동을 받지는 않는다. 잘 그린 사과, 못 그린 사과, 혹은 실제와 똑같이 닮은 사과 작품을 보며 생기는 감정은 실제 사과에서 느낄 수 없는 것들이다. 그런 점에서 실제와 똑같이 그린/만들어진 작품에서 느껴지는 어떠한 감정은 얼마나 실제와 같은 지에 있지 않다. 차라리 예술은 잘못 봄을 기반으로 한다고 말하는 편이 나을 듯 하다.⁷⁰⁾ 착인 과정은 관객에게 의도적인 지각 / 인지의 부조화의 상황을 만들고 그에 대한 해석을 진행하도록 한다. 이 과정에서 작품은 외적 정보의 제공 대상이 아니라, 내적 기억이나 의지들을 참조로 하여 대상을 접근하도록 주선을 하는 역할을 한다.

신경미학적 입장에서 볼 때 대상의 재인을 용이하지 않게 하였을 경우에 비결정성(indeterminacy)의 증가로 인하여 내측전전두피질(mPFC)과 설전부(praecuneus)의 활성화를 증가시켰다. 이는 외부 자극이 충분하지 않은 상황

70) 미술에서는 시각적 일루전을 적극적으로 이용하여 특이한 작품을 만들어내고 있다. 일반적으로 예술이 창조해내는 세계가 다소 현실(또는 진실)같이 보이더라도 허구에 불과하다고 한다면 예술의 본질은 일루전이라 할 수 있다. 이와 같은 입장을 취하는 콘라드 랑게(Konrad Lange, 1855~1921)는, 예술의 창작에 있어서 미적 쾌감은 의식적인 자기기만으로서 일루전의 유희에 바탕하고 있다고 주장하여 예술 환상설을 말하였다. 『세계미술용어사전』, p. 383.

에서 판단을 위해 내면에 집중하는 과정과 연관될 가능성이 있다. 내측전 전두피질, 후대상피질, 그리고 설전부 등은 소위 디폴트 모드 네트워크(default mode network, 이하 DMN)라고 불리는 신경 네트워크의 주요 노드들이다. DMN은 먼저 외부 자극에 대한 주의 집중으로 요하는 과제 수행 중보다, 과제 없이 수동적으로 화면을 보고 있거나, 아니면 과제와 과제 사이 휴지기에 더 큰 활성화를 보이는 영역들의 집합으로 알려졌다. 이런 맥락에서라면 신경미학 연구에서 미적 판단 과제와 연관된 DMN의 활성화를 이해하기 어렵다. 하지만 추가 연구들에서 DMN이 자기 참조적 심적 과정(self-referential mental processing)과 연관되는 강한 상호연결성을 지니는 뇌 영역들의 집합으로 규정되었다. 신경미학 연구들의 결과도 외부 정보에 의해서 규정되기 어려운 미술작품에 대한 자기 참조적 과정의 반영으로 해석될 수 있을 것이다.⁷¹⁾

내적 참조과정이라는 것은 신경학적으로는 설명의 대상이지만 미술학적으로는 이해의 대상이다. 이것으로의 진입이 연구자의 작업이 관객에게 읽혀지길 원하는 최종 방식이다. 내적 참조과정은 미술에서 자주 쓰이는 원형⁷²⁾이나 절대적⁷³⁾, 선형적⁷⁴⁾ 시간, 빗겨난 시간⁷⁵⁾의 다른 말이 아닐까 생각된다. 이후 이러한 경험은 개인의 경험이나 지적 수준, 환경에 따라서 서로 다른 방향으로 진행하는데, 내적 참조과정이라는 것이 전적으로 개인에 따라 다른 양상으로 진행되기 때문이다.

이해를 돕기 위하여 내적 참조과정과 비슷한 유레카 효과(The AHA

71) 김채연(2005), 「신경미학의 현황-발전과 전망」, p. 351.

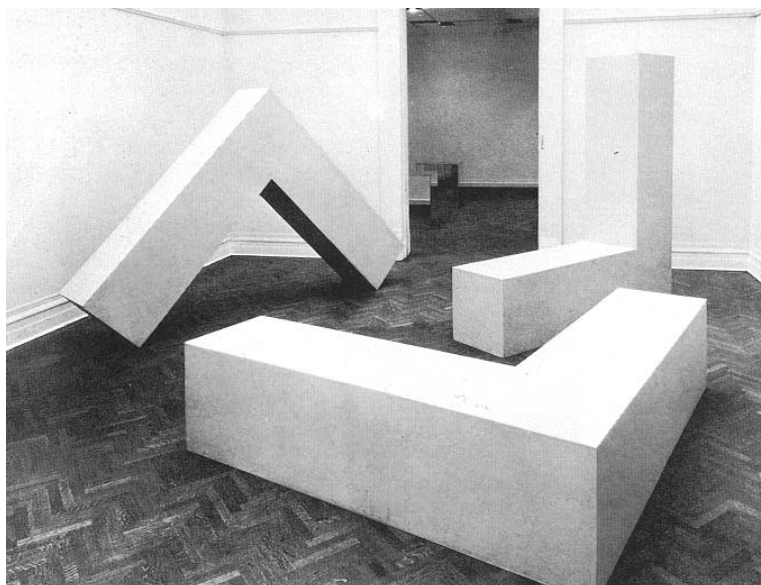
72) 원형(archetype): 융(C. G. Jung)이 제안한 개념으로 인간의 꿈, 환상, 신화 및 예술에서 계속 반복해서 나타나는 우리 조상의 경험을 대표하는 원시적인 정신적 이미지 혹은 패턴. 김춘경 외, 『상담학 사전』, p. 1379.

73) 절대적(absolute): 조건 지워지는 것이 아니라 독립적으로 그것 자체로서 완전하다는 것을 의미하며 상대라는 것에 대립된다. 철학사전편찬위원회(2009), 『철학사전』, p.794. 연구자는 원형과 같은 의미로 절대적인 시간이라는 말을 사용하였다.

74) 선형적(Transcendental) 칸트(I. Kant) 철학의 근본개념 중의 하나로 '선천적으로 가능한 대상 인식의 방법에 관한 인식'이라고 말하였다. 위의 책. 미술에서는 원형이나 절대적 시간과 비슷한 의미로 사용되고 있다.

75) 최은아(2003)는 자신의 논문 「봄, 잘못 봄, 다시 봄」에서 잘못 본 순간을 '신화, 신화적 시간성, 구별 자체의 필요성 자체가 의문시 되는 상황, 신화적 원형들, 비껴선 시간, 그 어느 누구도 아닌, 섬광처럼, 직선적인 시간의 거부, 현현' 이라고 표현을 하였다.

Moment)를 비교해 보겠다. 유레카 효과는 갑자기 깨달음을 얻는 각성을 일컫는 표현인데, 뇌 과학적으로 따진다면 유레카 효과는 대뇌 전반구에 일어나는 현상으로 알려져 있다. 보이지는 않지만 유레카는 인지적 노력에 의한 결과이다. 반면 내적 참조과정은 DMN 노드와 관련되어 있으며 대략적으로 대뇌 후반구에 위치한다. 둘 다 인지적 차원이기는 하지만 그 결과물들의 성격은 사뭇 다르다.⁷⁶⁾



【그림 26】 Robert Morris, <무제(L자 빔)>(untitled(L-beams)), 1965.

로버트 모리스(Robert Morris: 1931-2018)는 작품 <무제(L자 빔)>에서 관객이 공간을 탐색하다 3개의 구조물이 모두 같은 모양임을 알아차리는 순간을 염두해 두고 작업을 진행하였다. 그의 작품에서 말하여지는 연극성을 연구자의 말로 바꾸어 보면, 관객과 작품 사이의 진동(oscillation)이라 할

76) 길을 가다가 땅하며 번개가 치는 것 같이 느껴지며 나자빠진 적이 있다. 짧은 시간이었지만 아픈 것도 모르고 이게 어찌된 영문인지 몰라서 어리둥절해 있는데 머릿속에서 도깨비 이미지가 떠올랐다. 눈을 떠보니 내 앞에는 보지 못한 유리문이 있었다. 유리문의 존재를 인지하지 못했을 때에는 그 상황을 가장 이성적으로 설명해 줄 수 있는 것은 도깨비의 존재였던 것이다. DMN의 활성화는 이와 같은 의미라고 할 수 있을 것이다. 이와는 다르게 유레카 효과는 DMN과 다른 인지작용들의 통합의 결과로 읽어야 할 것이다.

수 있는데, 대상을 더 잘 이해하기 위해 가까이, 또 멀리 바라보는 신체적이고 시간적인 과정을 나타낸다. 작가가 원하는 것처럼 관객이 어느 순간 전시된 작품이 모두 같은 모양이라는 것을 알아차린다고 한다면, 그것은 다양한 정보의 통합을 기반으로 둔 작은 유레카 효과라고 할 수 있을 것이다.

반면에 연구자의 안구 작업은 구체적인 자각을 목표로 하고 있지 않다. 작업에서 발견되는 지향점은 인지의 합일이 아니라 내적 참조 과정에 의한 지각의 경험인 것이다. 시지각 진동에 의해 발생한 내적 참조과정은 그 운신의 폭을 자신의 감각, 인지, 경험, 감정에 기반하고 있는 것이다. 연구자가 말하기 힘든 이상한 경험을 반복 가능하다고 여기는 것은 바로 이러한 지각적 현상을 재현할 수 있기 때문이다.

내적 참조과정의 의의는 ‘거기 있었음’⁷⁷⁾이 아니라 거기 있었음의 균열을 의미한다고 할 수 있다. 이러한 상황은 예술의 경험과도 관련이 있는데, 신화적 시간, 빗겨난 시간이라고 설명되어지는 것들이라고 할 수 있다. 즉 과거 현재 미래라는 직선적 시간의 세계가 환원적, 영원적 시간의 세계와 접하는 것이다. 착인과정에 의하여 발현된 내적참조과정은 신화적 원형들을 접하게 된다. 신화적 시간은 내적인 주관적 시간과 일치하며 삶의 모든 특수성으로 가득한 시간이다.⁷⁸⁾

서언에서 밝힌 연구자의 경험은 이런 내적 참조과정의 상황이 아니었나 조심스럽게 생각된다. 시지각 진동 대상에 대한 판단의 근거를 자연스럽게 내부로부터 찾아내는 과정에서 발생한 감정은 감각 그 차체를 파고 들게 만든다. 그러한 과정에서 일반적인 인지 과정을 빗겨나가는 어떠한 프로세스를 만날 수 있는데, 그 중심에는 내적 참조과정이라는 중층적 인지가 자리하고 있다.

77) 롤랑바르트는 사진을 설명하면서 ‘거기 있었음’이라는 개념으로 특별한 힘의 원천, 물리적 세계와 보증된 인과관계, 자취, 혹은 기록과 같은 합리적 상황의 증거로 작용함을 언급하였다.

78) 최은아(2003), 「봄, 잘못 봄, 다시 봄 Sehen, Versehen, Wiedersehen」, 독일문학, p. 311. 최은아는 보토 슈트라우스의 <마지막 합창>이라는 연극에 나타난 시각적 인식 방법에 대하여 신화적 보기와 연결하여 해석하였다.

결언

제옥시스는 파라시오스의 그림을 잘못 보았다. 파라시오스가 그린 그림은 휘장이었지만 제옥시스는 파라시오스가 꽃을 그렸을 것이라고 생각하고 휘장을 걷어달라고 말했다. 그리고 자신이 그려진 휘장을 실체라고 착각했다는 것을 깨닫게 된다. 내가 본 것이 내가 본 것이 아니라는 재인의 오류 안에서 또 다른 인지가 작동하여 자신의 패배를 인정한 것이다. 제옥시스가 말한 ‘새의 눈을 속인 화가의 눈’을 속였으므로 패배를 인정한 것은 중층적 인지의 판단인 것이다. 위 이야기의 숨은 의미는 누가 그림을 더 잘 그렸는지에 대한 판단이 아니다. 단순한 미메시스의 차원이 아니라 어떻게 인지를 전환시켰는지에 대한 메타포가 숨어있다고 할 수 있다.

파라시오스는 제옥시스를 파악했을 것이다. 제옥시스의 고정관념을 이용하기 위해 꽃이 아니라 휘장을 그리는 방식으로 제옥시스 관념을 속인 것이다. 파라시오스의 의도대로 제옥시스는 휘장을 실체라고 잘못 인지했고, 파라시오스의 의도대로 그것을 잘못 보았다는 것을 재인하였다. 그 과정에서 제옥시스의 중층 인지는 내기의 결과를 판단하였고 스스로의 패배를 인정하였다. 이렇게 의도적으로 관객을 잘못 보게 만들고, 그것을 스스로 깨닫게 하는 과정은 본 논문에서 중요한 핵심을 차지하고 있다.

제옥시스의 중층 인지의 판단 근거는 일종의 자각 결과이다. 그것은 외부로부터의 정보에 의한 인지, 식별이 아니라 스스로 품고 있는 것들의 조합으로부터 도출된 것이다. 인지는 인지이지만 그것이 존재하는 기반은 내부의 정보에 기반하고 있다. 기존 정보의 조합은 기존 정보의 한계를 뛰어넘기도 한다. 수소 두 개와 산소 한 개를 조합해서 물을 만들었을 때, 물의 속성은 수소나 산소에서 기인한 것이 아니라 그것이 조합된 상태에서만 찾을 수 있다. 결국 자각이라는 현상은 기존 지식의 재조합을 넘어서는 새로운 창조 활동인 것이다.

예술적 이해라는 것은 정보의 축적과 자각의 동시 작용이라고 할 수 있다. 양 날개의 움직임이 새를 날아오르게 할 수 있듯이 정보와 자각은 한 몸으로 움직여야 한다. 그렇다면 예술을 통해서 어떻게 자각을 이끌어낼 수 있을까? 이것은 연구자가 관객과 소통하려는 점점에 대한 의식적인 노력이다.

어떠한 창작 경향에서는 관객의 인지 활동에 간섭함으로써 작품의 의미가 생성되는 방법론을 가진 작업들이 있다. 마치 사냥꾼이 덫을 놓듯 관객의 시선을 사로잡기 위해 시각적 덫을 만든다. 이 덫은 매력적 요소로만 작용하는 것이 아니라 순차적 인지를 역행하게 만듦으로써 의미를 발생시킨다. 연구자는 스스로의 작업에서 관찰되는 결이 다른 인지적 흐름을 유발시키는 것을 ‘착인과정’이라고 규정하고 그것이 가지는 의의를 살펴보았다. 논의를 시작하기 전에 이러한 착인과정은 작품의 내용이 아니라 작품과 관객의 관계 맺는 방식에 대한 작가적 의도라는 점도 분명히 밝히고 있다.

착인과정을 규명하기 위해 시각적 잘못 봄을 착시와 착인으로 나누어 보았다. 착시로 설명되는 다수의 미술 현상들이 착시와 착각의 중간단계의 영역이며, 명확한 이해를 돕고자 ‘착인’이라는 용어를 도입하였고 착인의 성격은 시각적 오재인과 관련이 깊다. 착시는 다시 라일리의 작품처럼 생물학적 원인에 의한 것과 루빈의 향아리처럼 하위 인지체계와 관련된 것으로 분별해 보았다. 다만 생물학적인 착시와 하위 인지과정으로서의 착시는 자동적으로 발생한다는 점에서 착시라는 큰 테두리 안에 포함시켰다.

착인과정은 착시와 착인을 이용하여 관객에게 잘못 보았음을 인지시켜 되돌아봄을 이끌어내는 일련의 의도된 프로세스이다. 착인과정은 작가의 의도가 강력하게 드러나 있으며 그러한 의도에 빠져든 관객은 작가가 설정해 둔 인지의 순서에 따라서 작품을 감상하게 된다. 착인과정은 잘못 봄 - 잘못 봄을 인지 - 다시 봄을 통하여 작품을 접근하게 하며, 동시에 다시 잘못 봄과 다시 봄을 반복하는 과정 속에서 또 다른 인지를 야기시

킨다. 중층적으로 발생한 인지는 지각과 인지가 통합되지 못하는 상황을 바라보며 해석해 나가는데, 이러한 인지 방법은 일반적 인지과정과 다르게 그 방향성이 내부를 향하고 있다. 신경미학의 연구 결과 휴지기에 주로 활성화되는 DMN 영역이 내적 참조과정과 관련이 깊다고 생각되며 내적 참조과정은 크게 보아서 인지정교화의 또 다른 경로라고 할 수 있다. 이로써 착시나 착인이라는 현상이 체험적이고 비지속적인 성격으로 인하여 감정적, 흥미유발의 일종으로 쉽게 여겨져 미술에서 온전한 평가를 받지 못하는 듯 하지만 중층적 인지의 작용을 이끌어내는 발화장치로서 의미를 논의할 대상으로 충분하다고 생각된다.

신화의 세계란 모든 것이 영원한 곳, 시작도 없고 끝도 없으며 결코 분할되지 않는 세계를 말한다. 따라서 이것은 일상적인 시간의 흐름에서 벗어나 있으며, 모든 진정한 예술과 문학에 내재하는 선험적인 순간이다.⁷⁹⁾ 연구자는 이러한 신화적 순간을 재현하고 싶었다. 그러한 선험적 순간을 재현하기 위해 선택된 방법론이 착인 과정인 것이다.

연구자는 어떤 대상을 잘못 볼 때 나타나는 갑작스런 순간에서 초월적 순간을 경험하곤 했다. 그 순간에 연구자는 시간과 유리된 듯 하였으며 근원적 시간을 맞볼 수 있었다. 예술 작품을 통해서도 그러한 순간을 경험할 수 있었다. 연속적인 시간의 흐름이 아니라 섬광처럼 나타나는 순간이며, 연속적이고 직선적인 시간개념이 아니었다. 그러한 순간은 정보의 제공이 아니라 인지를 매개하는 순간이다. 이러한 시간을 재현하기 위한 노력으로서 착인과정은 일종의 시각적 이미지의 인지적 해석의 단계를 유도, 역행시킴으로써 작은 자각을 이끌어내는 과정이다.

착인과정이라는 개념을 상정하고 살펴봄으로써 관객들에게 강력한 인지 경험 과정으로 빠져들게 하려는 의도에 대하여 살펴보았다. 이러한 분별은 창작의 입장에서 종종 경험하게 되는 미분화된 개념, 위상으로 인한 혼란을 줄이고자 하는 목적으로 진행되었다. 처음의 당찬 포부와는 달리 더욱더 거대한 무엇인가를 또다시 미지의 영역으로 남겨두었지만, 첫 발

79) 최은아, 「봄, 잘못 봄, 다시 봄」, p. 313.

자국으로서의 이러한 분별은 작가로서도, 또한 관객으로서도 작품을 접근할 때 자신의 위치를 파악할 수 있는 기제로 작용할 수 있다고 생각된다.

다양한 학문과 작가의 현상학적 체험/노력의 융합으로 차후의 후속 연구에서는 보다 구체적이며 예술 일반에 적용 가능한 결과물의 정립이 가능하리라 생각된다.

참고 문헌

<국내서>

- 서동은, 『하이데거와 가다머의 예술 이해』, 서울: 누멘, 2009.
- 이은희, 『눈 이야기』, 서울: 한겨레 출판사, 2017.
- 이주영, 『현대미학 특강』, 경기: 미술문화, 2018.
- 조창연, 이주영, 『기호학과 미학』, 서울: 커뮤니케이션 북스, 2016.
- 지상현, 『뇌, 아름다움을 말하다』, 경기: 해나무, 2005.
- 김성일, 김채연, 성영신, 『뇌로 통하다』, 경기: 21세기북스, 2013.
- 김춘경, 이수연, 이윤주, 정종진, 최웅용, 『상담학 사전』, 서울: 학지사, 2016.
- 표재명 외, 『헤겔에서 리오타르까지』, 서울: 지성의 샘, 1994.
- 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 서울: 1999.
- 한국미술연구소, 『옥스퍼드 미술사전』, 서울: 시공사, 2002.
- 한국 프랑스 철학회, 『현대 프랑스 철학사』, 경기: 창비, 2015.
- 한국철학사상연구회, 『철학대사전』, 경기: 동녘, 1994.
- 한국철학사전출판위원회, 『철학사전』, 서울: 중원문화, 2007.

<국외 단행본 번역서>

- 곰브리치, E. H., 『예술과 환영』, 차미레 역, 서울: 열화당, 2003.
- 도이치, 엘리엇, 『비교미학 연구』, 민주식 역, 경기: 미술문화, 2000.
- 들라보, 쉘린, 『착각을 부르는 미술관: 착시와 환상 신비감을 부여하다』, 김성희 역, 서울: 시그마 북스, 2012.
- 르두, 조지프, 『시넵스와 자아』, 강봉균 역, 서울: 소소, 2005

로버트슨, 진, 『맥다니엘, 크레이그, 『테마 현대미술 노트』, 문혜진 역, 서울: 두성북스, 2011.

리빙스톤, 마거릿, 『시각과 예술』, 정호경 역, 경기: 두성북스, 2010.

바레트, 시릴, 『옵아트』, 정미희 역, 경기: 미진사, 1992.

바렐라, 프란시스코 외, 『몸의 인지과학』, 석봉래 역, 경기: 김영사, 2013.

버크, 에드먼드, 버크, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 역, 서울: 마티, 2006.

색스, 올리버, 『아내를 모자로 착각한 남자』, 조석현 역, 서울: 알마, 2015.

슈바르츠, 프리트헬름, 『착각의 과학』, 김희상 역, 경기: 북스넷, 2011.

슐츠, 프랑크, 『현대미술, 보이지 않는 것을 보여주다』, 황종민 역, 경기: 미술문화, 2010.

스탠고스, 니코스, 『현대미술의 개념』, 성완경·김안례 역, 서울: 문예출판사, 2014.

아른하임, 루돌프, 『미술과 시지각』, 김춘일 역, 경기: 미진사, 2004.

에플리, 니컬러스, 『마음을 읽는다는 착각』, 박인균 역, 서울: 을유문화사, 2014.

요더, 캐롤린, 『트라우마의 이해와 치유』, 김복기 역, 충남: 대장간, 2018.

이케가야 유지, 『단순한 뇌, 복잡한 나』, 이규원 역, 서울: 은행나무, 2012.

제키, 세미르, 『이너비전-뇌로 보는 그림, 뇌로 그리는 미술』, 박창범 역, 서울: 시공사, 2003.

차브리스, 크리스토퍼, 『보이지 않는 고릴라』, 김명철 역, 경기: 김영사, 2011.

체터지, 안잔, 『미학의 뇌』, 심희정 역, 서울: 프린트아트리서치센터,

2018.

칸트, 엠마누엘, 『판단력 비판』, 김상현 역, 서울: 책세상, 2005.

타타르 키비츠, W. 『미학의 기본 개념사』, 손효주 역, 경기: 미술문화, 1999.

_____, 『미학사 1: 고대미학』, 손효주 역, 경기: 미술문화, 2009.

파커, 앤드루, 『눈의 탄생』, 오은숙 역, 서울: 뿌리와 이파리, 2007.

팔라스마, 유하니, 『건축과 감각』, 김훈 역, 서울: 시공문화사, 2013.

프로이트, S., 홀, C.S., 오스본, R., 『프로이트 심리학 해설』, 설영환 역, 선영사, 2014.

<학술논문>

강손근, 「근대 예술 개념의 성립에 관한 연구」, 철학논총 Vol. 65, 2011.

김정환, 「인지과학에 기반을 둔 시각예술 분석 사례 및 미래과제 연구」, 한국영상학회논문집, Vol. 10, 2012.

김지선, 신은혜, 강한모, 김채연, 「슬프지만 아름다운; 시각 예술의 미적 판단과 정서 평가에 대한 뇌 반응」, 한국심리학회지 인지 및 생물, Vol. 27 No. 2, 2015.

김채연, 「신경미학의 현황-발전과 전망」, 한국심리학회지:인지 및 생물 Vol. 27 No. 3, 2015.

남고은, 「시각의 주의과정에서 부조화에 관한 연구」, 커뮤니케이션 디자인학, Vol. 48, 2014.

박배형, 「“부정적 현시”로서의 숭고」, 미학, Vol. 57, 2009.

박준원, 「예술의 본성과 실존의 문제」, 인문논총, Vol. 50, 2003.

서동은, 「가다머의 진리 개념」, 해석학연구, Vol. 19, 2007.

- 손정우, 이승목, 정우현, 지상현, 정성훈, 「신경미학이란 무엇인가?: 정신 의학에서의 새로운 패러다임」, 신경정신의학, Vol. 52 No.1, 2013.
- 송태현, 「카를 구스타프 융의 원형 개념」, 인문콘텐츠 vol. 6, 2005.
- 심희정, 「재현과 정보 지각 모델 -신경미학적 접근-」, 조형미디어학, Vol. 20 No.1, 2017.
- 정수경, 「현대 숭고이론에서 상상력의 위상에 관한 고찰」,美學, Vol. 76, 2013.
- 정혜운, 「신경미학, 무엇이 문제인가?」,美學, Vol. 82 No. 2, 2016.
- 주경임, 「조형요소의 시각적 인지 특성에 관한 연구」, 기초조형학 연구, Vol. 14 No. 5, 2013.
- 주상민, 「현대미술에 나타난 심안개념에 대한 연구」, 미술학 박사 논문, 2015.
- 오영재, 「시각적 유희에 관한 연구-시각적 환영」, 한국영상학회 논문집 Vol. 7 No. 2, 2009.
- 윤민희, 「가현운동을 활용한 리액티브 오피스에 관한 연구」, 한국디자인문화학회지, Vol. 17 No. 4, 2011.
- 임남수, 「x선 투과촬영장치를 이용한 목조불상의 제작기법 연구」, 미술사학연구, No. 253, 2007.
- 이미희, 김민, 「시각커뮤니케이션 기법으로써 착시현상 연구」, 조형미디어학 Vol. 16 No. 2, 2013.
- 이영선, 이준석, 「인지 심리학의 이해와 응용: 교육과 신경인지」, 사회과학연, Vol. 17, 1991.
- 정혜운, 「신경미학, 무엇이 문제인가?」, 미학 Vol. 82 No. 2, 2016.
- 최은아, 「봄, 잘못 봄, 다시 봄」, 독일문학, Vol. 85, 2003.
- 홍지나, 윤재은, 「애니쉬 카푸어의 작품에 나타난 시지각적 착시 현상에 관한 연구」, 한국공간디자인학회 논문집. Vol. 31, 2015.

편집부, 「감정, 뇌과학으로 바라보다」, 브레인, vol. 62, 2017.

편집부, 「옵아트와 키네틱」, 미술세계, 1985.

<국외 학술논문>

Kirk, U., Skov, M., Hume, O., Christinsen, M., & Zeki, S., (2009)
「Modulation of aesthetic value by semantic context: an fMRI
study. *Neuroimage*, 44(3), 1125-1132.

Leder, H., Belk, B., Oeberst, A., & Augustin, D., (2004). 「A model
of aesthetic appreciation and aesthetic judgments」, *British
Journal of Psychology*, 95, 489-508.

Northoff, G., Heinzel, A., de Greck, M., Bermpohl, F., Dobrowolny,
H., & Panksapp, J., (2006). 「Self-referential processing in our
brain-a meta-analysis of imaging studies on the self.
Neuroimage, 31, 440-457.

<도판 설명 및 출처>

- 서울대학교박물관 제44회 기획특별전, <중국 불교조각 1500년 :
【그림 1】 불상, 지혜와 자비의 몸 Buddha: The Embodiment of Wisdom
and Compassion>
사진: 연구자가 전시 당시 직접 촬영
- 【그림 2】 운조/운하(運慶/運賀) 제작, <세친상(世親像)>, 흥복사(興福寺) 소재.
<https://blogs.yahoo.co.jp/yoshiono/27879271.html>
- 【그림 3】 송준호, <하고 싶은 일, 할 수 있는 일, 그리고 해야 하는 일>, 2009.
작가 제공
- 【그림 4】 포도 / 휘장이 그려진 화병과 꽃진주 목걸이
<https://www.artranked.com/topic/Zeuxis#&gid=1&pid=22>
<https://www.google.co.kr/search?biw=1920&bih=935&tbm=isch&s>
[a=1&ei=Gow6XIKWCZro8wWiqaqgBA&q=parrhasius&oq=parrha&](https://www.google.co.kr/search?biw=1920&bih=935&tbm=isch&s)
[gs_l=img.3.0.0i19l5j0i30i19l2j0i5i30i19.66778.73458..75958...0.0..](https://www.google.co.kr/search?biw=1920&bih=935&tbm=isch&s)
[0.126.1199.2j9.....0....1..gws-wiz-img.....0..0.FEbGSw1lHeo#imgrc](https://www.google.co.kr/search?biw=1920&bih=935&tbm=isch&s)
[=K-wBiG-rbcQpCM:&spf=1547340903368](https://www.google.co.kr/search?biw=1920&bih=935&tbm=isch&s)
- 【그림 5】 Giuseppe Archimboldo, <spring>, 76x63, 1578.
[https://www.wikidata.org/wiki/Q18572283#/media/File:Giuseppe_](https://www.wikidata.org/wiki/Q18572283#/media/File:Giuseppe_Arcimboldo_-_Spring_-_WGA0810.jpg)
[Arcimboldo_-_Spring_-_WGA0810.jpg](https://www.wikidata.org/wiki/Q18572283#/media/File:Giuseppe_Arcimboldo_-_Spring_-_WGA0810.jpg)
- 【그림 6】 Utagawa Kuniyoshi, <Yong woman who looks like an old lady>, 1847.
[https://pixels.com/featured/even-thought-she-looks-old-she-is-](https://pixels.com/featured/even-thought-she-looks-old-she-is-young-utagawa-kuniyoshi.html)
[young-utagawa-kuniyoshi.html](https://pixels.com/featured/even-thought-she-looks-old-she-is-young-utagawa-kuniyoshi.html)
- 【그림 7】 Georges Seurat, <A Sunday on La Grande Jatte>, 1884.
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B7%B8%EB%9E%91%EB%93%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B7%B8%EB%9E%91%EB%93%9C%EC%9E%90%ED%8A%B8%EC%84%AC%EC%9D%98_%EC%9D%BC%EC%9A%94%EC%9D%BC_%EC%98%A4%ED%9B%84#/media/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg)
[9C%EC%9E%90%ED%8A%B8%EC%84%AC%EC%9D%98_%EC%9D%BC%EC%9A%94%EC%9D%BC_%EC%98%A4%ED%9B%84#/me](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B7%B8%EB%9E%91%EB%93%9C%EC%9E%90%ED%8A%B8%EC%84%AC%EC%9D%98_%EC%9D%BC%EC%9A%94%EC%9D%BC_%EC%98%A4%ED%9B%84#/media/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg)
[dia/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B7%B8%EB%9E%91%EB%93%9C%EC%9E%90%ED%8A%B8%EC%84%AC%EC%9D%98_%EC%9D%BC%EC%9A%94%EC%9D%BC_%EC%98%A4%ED%9B%84#/media/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg)
- 【그림 8】 vistor vasarely, <vega nor>, 1969
<https://www.wikiart.org/en/victor-vasarely/vega-nor-1969>
- 【그림 9】 Pieter Bruegel, <The Magpie on the Gallows>, 1568.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder

-_The_Magpie_on_the_Gallows.JPG

- 【그림 10】 Michael Kalish, <Realize>, 2011.
<https://www.thisiscolossal.com/2011/03/michael-kalish-muhammad-ali/>
- 【그림 11】 연속성의 원리
<https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>
- 【그림 12】 루빈의 항아리(Rubin's vase)
https://da.wikipedia.org/wiki/Edgar_Rubin
- 【그림 13】 Bridget Riley, <Fall>, 1963.
www.tate.org.uk/art/artworks/riley-fall-t0616
- 【그림 14】 Greg Payce, <The Transit of Venus>, 2003.
<https://www.mfa.org/node/466506>
- 【그림 15】 Anish Kapoor, <Cloud Gate>, 2006.
[https://en.wikipedia.org/wiki/Cloud_Gate#/media/File:Cloud_Gate_\(The_Bean\)_from_east%27.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Cloud_Gate#/media/File:Cloud_Gate_(The_Bean)_from_east%27.jpg)
- 【그림 16】 Müller-Lyer illusion
http://eunjong.net/bbs/zboard.php?id=note&page=1&sn1=&divpage=1&category=5&sn=off&ss=on&sc=on&select_arrange=name&desc=desc&no=2169
- 【그림 17】 Parmigianino, <Self-portrait>, 1524
https://en.wikipedia.org/wiki/Self-portrait_in_a_Convex_Mirror#/media/File:Parmigianino_Selfportrait.jpg
- 【그림 18】 라일리의 작품 <Fall>을 포토샵을 이용하여 50픽셀 블루어 처리함.
- 【그림 19】 송수영, <비닐봉지-고양이>, 비닐봉지, 2017.
작가제공
- 【그림 20】 Hans Holbein, <The Ambassadors>, 1533.
<https://artsandculture.google.com/asset/the-ambassadors/bQEwBLB26MG1LA?hl=ko&ms=%7B%22x%22%3A0.5%2C%22y%22%3A0.5%2C%22z%22%3A9.119077179114896%2C%22size%22%3A%7>

B%22width%22%3A2.4700399183357016%2C%22height%22%3A1
.2374999999999993%7D%7D

- 【그림 21】 장택단, 〈청명상하도清明上河圖〉 전체와 부분
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B2%AD%EB%AA%85%EC%83%81%ED%95%98%EB%8F%84>
- 【그림 22】 Felice Varini, 〈New Geometric Perspective Mural〉, Parc de la Villette, Paris, 2013.
<https://www.thisiscolossal.com/2013/05/new-geometric-projection-by-felice-varini-in-paris/>
- 【그림 23】 P, B, R로 보이게 하기
이케가야 유지(2012), 『단순한 너, 복잡한 나』, p114. 참조
- 【그림 24】 송준호, 〈눈을 떴을 때 아무도 없었다〉, 2008.
작가 제공
- 【그림 25】 송준호, 〈진주 목걸이〉, 도색된 쿡을 목걸이처럼 연결, 2016.
작가제공
- 【그림 26】 Robert Morris, 〈untitled(L-beams)〉, 1965.
<http://homepages.neiu.edu/~wbsieger/Art201/201SG/2Sg201/2Sg201fs/c1014.jpg>

- 【도표 1】 「a model of aesthetic experience」
Leder, H., Belk, B., Oeberst, A., & Augustin, D.,(2004). 「A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments」, *British Journal of Psychology*, 95, p492.
- 【도표 2】 작품의 시각자극 인지 과정

<https://www.artranked.com/topic/Zeuxis#&gid=1&pid=22>
https://www.google.co.kr/search?biw=1920&bih=935&tbm=isch&sa=1&ei=Gow6XIKWCZro8wWiqaqgBA&q=parrhasius&oq=parrha&gs_l=img.3.0.0i19l5j0i30i19l2j0i5i30i19.66778.73458..75958...0.0..0.126.1199.2j9.....0....1..gws-wiz-img.....0..0.FEbGSw1lHeo#imgrc=K-wBiG-rbcQpCM:&spf=1547340903368
- 【도표 3】 감정에 이르는 하위/고위 경로들
조지프 드루, 『시넵스와 자아』, p. 214 참조
- 【도표 4】 인지와 전의식적 지각의 통합
- 【도표 5】 상위 인지와 지각이 통합되지 않음으로 수렴하지 않는다.
- 【도표 6】 수렴하지 못하는 시지각 진동을 바라보는 중층 인지

Abstract

A Study on a Meaning of the Intended 'Recognition Process of Visual Illusion' on Art Work

Song, Jun Ho

Fine Arts

The Graduate School

Seoul National University

The purpose of this study is to understand 'the behavior which intends to specifically instruct the cognitively direction of the exhibition visitors by the artist's concept who intentionally intervene in it, in the process of the perception at the beginning of appreciation- which is constantly presented in my art work. 'Specifically instructing the process of the cognition' is a kind of methodology which was commonly used in my art work. When the visitors encounter my work at the art space; ① they can't

immediately recognize the objects due to the illusion which have intentionally expressed by the artist, then ② they became realized what is strange, and ③ they will observe closely it again. This process is created intentionally by the artist, and the meaning of 'do not properly appreciate' when the visitors encounter firstly the work, it is transferred to 'properly appreciated', which is an intentional process by the artist. In a later step, the visitors will not stay at the 'illusive' phase, but will approach the work in a manner of recognizing that they have looked at it wrong. Unconsciously, the visitors will be stuck in the frame of appreciation, following the way of artist's suggest. In the process of the cognition of the illusive view, the visitors could have an experience of the shaking of cognition, which is the structure of appreciation that the artist has set up as the first starting point to understand the work.

I have induced this way to look like the eyes move in my sculpture. When we describe such kinds of works, the term - illusive view(optical illusion) - has been often and mainly used, however, it had the uncertain limit to describe. It is because that I think that illusive view happens not only at the perceptive level but also at the cognitive level and we need to discuss about it more at the perceptive level. I have an experienced that the contents of the works were diluted, because of the Korean cultural background in which the word - illusive view - is being used (even though the content the work talk about and the methodology to deliver it are inseparable). Based on the recognition of this kind of problem, I raised the issue of the 'awareness of the problem'

that the proper concept and the language are required to describe my work.

The main point of discussion in this paper is not an individual content or an artistic judgment of the work, but the meaning of the certain approach that the artist has set up as the relationship between the audience and the work. At the center of this issue, there lies a question about how the author intends to generate artistic feelings through his work to the audience.

The story of Zeuxis and Parrhasios was considered good example to concrete the concept. The contest result who painted better ended as a Parrhasios' victory. What is the cause of such a result? It was neither from a vote of people nor from the objective verification. Zeuxis, a painter who painted the picture 'deceiving a bird's eye view' misunderstood Parrhasio's emblem as a real thing, and acknowledged himself that he admitted he misunderstood. Parrhasios made Zeuxis misunderstood and admitted himself so that he acquired the position that he could paint better. I hypothesizes that Parrhasios specifically instructed Zeuxis the direction of his cognition process and developed the discussion.

In order to do more specific analysis on the 'phenomenon of 'illusive view' from the story of Zeuxis and Parrhasios, I have briefed the process of human sensation to the external object from a physiological point of view. At the same time, I have differentiated the happening of illusive view in the process of further initial perception as "illusion" and the illusive view in relation to the cognition as "illusive perception" in relation to the

vision. I propose this classification method because the use of the term - illusion- cannot adequately explain the 'cognitive meaning of the illusive view'. We may consider that seeing is not processed in the eyes (the realm of the sensory organ) but in the whole process that visual stimulation is perceived and cognized and recognized in the cognitive part. In this regard, it seems necessary that the automatic illusive view which occurs in the initial process of perception is set as "optical illusion", whereas the illusive view which occurs from the cognition is set as "visual illusion".

I have assumed the artist's lure to make the visitors misunderstood and cognized as it looks like as 'the recognition process of Visual illusion' and examined it's meaning. The concept of 'sim-an' is based on the basic concept that, in modern painting, the artist will not have a dominant leadership but he has to work opening the possibility of a variety of interpretations by the audience. I mentioned that not only the framing of the audience but also the way of viewing by the visitors be considered in the production of the works. It is possible to say that researcher's process of illusive perception seems more in the concrete state that limits 'the order and the way in which the viewer perceives than 'in the 'consideration of the viewer's way of view'. I examined this section additionally the 'limited' characteristics of the works through the theory of Indian aesthetics 'rasa'.

I examined the continuous discrepancy of perception that is the characteristics of the recognition process of visual illusion, and discussed about that the cognition of the stratified layer to look at the 'perception not integrated'. I briefly reviewed that such flow of

stratified layer cognition takes effect the internal reference process in the state of insufficient external information and what is the meaning of such internal reference process.

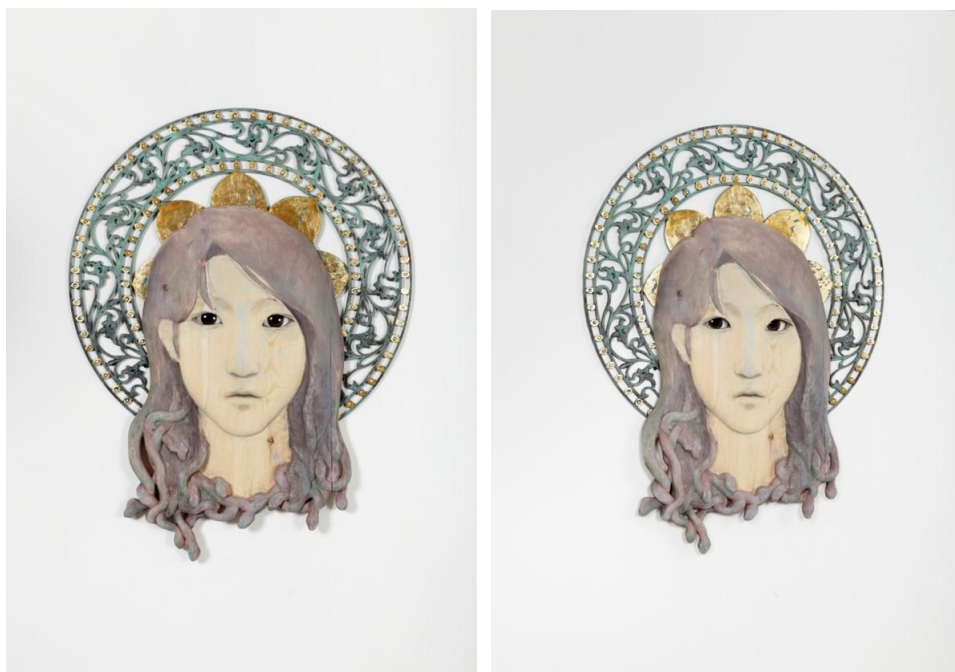
I have discussed the 'recognition process of visual illusion', which is intended to be a special case occurred at the point where the work meets the visitors, rather than the content intended to deliver when it comes to the approach the work. I expected such a discussion would be interpreted as the path to deliver the multilayer meanings combined with the content of the work as a result.

Key words: optical Illusion, visual Illusion, recognition process of visual illusion, visual cognition, cognition, perception-illusion oscillation, stratified layer cognition, internal reference process, continuity, self-deviant personality

부록

연구자 작업 소개

연구자는 한동안 보는 방향에 따라 자기를 쳐다보는 듯한 느낌이 드는 작품을 유리안구 이용하여 인물/동물상에 사용함으로써 눈이 움직이는 듯한 작품들을 만들어왔다.(집중시기: 2007-2009)



【그림 i】 아무도 모르는 거짓말, 나무, 유리안구, 브론즈, 104x79, 2008

눈동자의 검은 부분을 볼록 렌즈의 배면에 그림으로써 보는 방향에 따라 눈동자가 움직이는 것처럼 보이며, 관찰자를 계속해서 응시하는 것 같은 느낌이 들게 만든다.

안구작업의 직접적인 모티브가 된 것은 남송 시대의 보살상들, 그리고 일

본 가마쿠라 시기의 불교 관련 조각⁸⁰⁾들이었다. 박물관에서, 그리고 사찰에서 본 불교 조각들은 연구자에게 깊은 인상을 주었는데, 살아있는 것을 대하는 듯한 생경한 느낌이 바로 그 것이었다. 미켈란젤로나 베르니니의 작품을 볼 때에도 살아있는 것 같은 느낌을 받았지만 위에 언급한 불교 조각들에서 느껴지는 것과는 다른 느낌의 살아있음에 대한 감정이었다. 베르니니의 작업을 보면 ‘어떻게 인간이 이렇게 잘 만들 수 있을까’라는 경외와 함께 은은하게 빛을 반사하는 대리석의 표면을 통하여 살아있는 생명체와 같은 기분을 느껴졌다.

하지만 연구자가 인상 깊게 본 불교 조각들은 다른 의미로 살아있는 것 같은 느낌이 들었다. 그것이 살아있다고 느껴지는 것은 실제와 똑같이 만들어진 형태에서 찾을 수 있는 것이 아니라 그 눈빛에서 발현되었다. 남송 시대의 보살상과 일본에서 본 조각들은 눈에 우리가 감입된 모습으로 마치 나를 쳐다보는 것과 같은 기이한 느낌이었다. 희번뜩 거리는 안광을 보았을 때에는 마치 내가 죄를 지은 것 같은 느낌이 들었다.

이러한 효과는 연구자가 버려지는 것들, 사라지는 것들을 바라보며 느끼는 일종의 부채감 같은 것을 표현하기에 좋은 수단이라고 생각되었다. 연구자는 사라지는 것들에 대하여 쉽게 연민을 느끼며 동정한다. 이러한 감정은 미안함이나 외로움, 쓸쓸한 감정과 연결되며 동시에 회피하고 싶은 감정도 복합적으로 작용한다. 안구가 감입된 조각들을 보았을 때 이러한 감정들과 유사한 코드가 심연에서 발생하였다.

불교 조각에서 안구를 유리로 하여 감입하는 기법을 옥안법(玉眼法)이라고 한다. 일본의 옥안법은 수정이나 유리를 렌즈처럼 얇게 만들어 배면에 안구와 흰자위 부분을 그려넣은 후 속을 비운 불상의 뒤쪽 면에 받쳐넣는 방식을 취한다. 연구자는 일본의 옥안법과는 약간 다르게 루베라고 부르는 광학 렌즈의 뒷면에 눈동자를 그림으로써 볼록한 부분과 그림이 그려진 뒷면 부분에 간격이 생긴다. 이 간격으로 인하여 보는 사람의 방향에

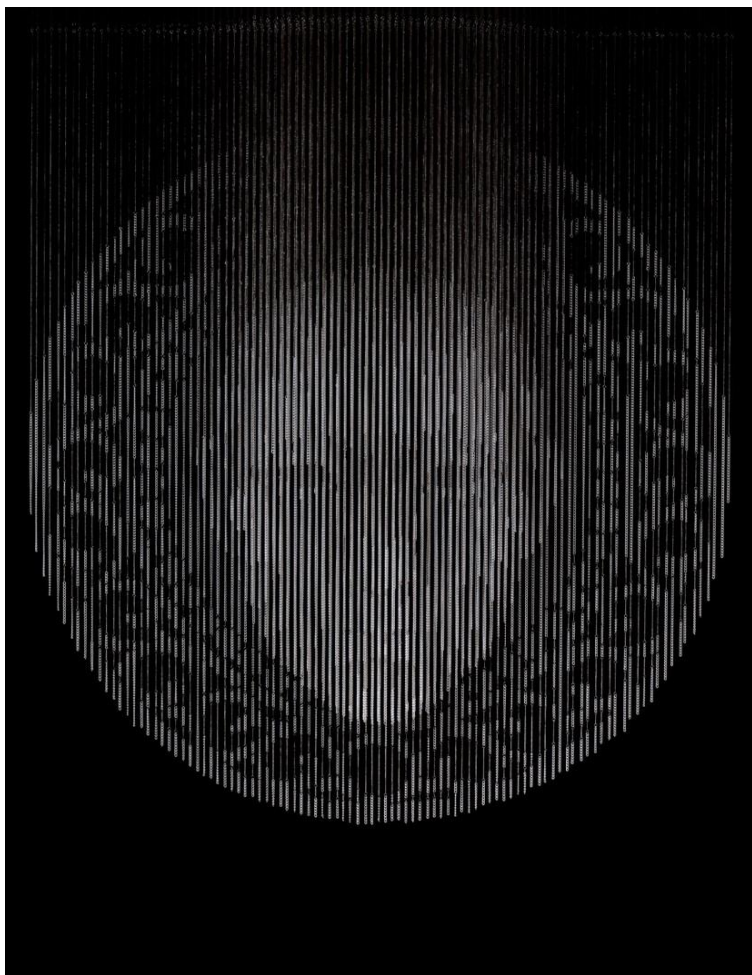
80) 안구가 감입된 조각들은 보살상이나 인왕상, 천왕상, 고승과 같이 부처를 표현한 것이 아니라 불교에 관련된 조각상이 많기 때문에 오해를 피하기 위하여 ‘불상’이라고 말하지 않고 ‘불교조각’이라고 말함.

따라 시선이 움직이는 것 같은 착시 효과가 생기게 된다. 이렇게 ‘바라보는 사람을 쳐다보는 것 같은 눈’은 메두사의 형상으로 표현함으로써 아이러니를 발생시키고자 하였다.

재미있게도, 연구자는 이러한 작업을 오랫동안 지속하지는 못하였다. 나무 작업을 하지 못하게 된 상황의 변화도 있었지만 가장 근본적인 것은 나를 쳐다보고 있는 작업실의 작품들이 무서웠졌기 때문이었다. 내가 만든 작업들이었지만 도리어 그것들이 사방에서 나를 쳐다보는 모습이 ‘수많은 사람들이 나를 쳐다보는 악몽’ 같아서 만들지 말아야겠다는 생각이 들었다.

또한 연구자 작품의 아이덴티티 같았던 움직이는 눈은 다른 사람들에게 의하여 쉽게 차용되었다. 연구자가 여러 번의 실험을 통해 얻은 결론은 다른 사람들에게 ‘기법 중 하나’의 차원으로 쉽게 사용되었고, 그들 역시 그들의 작품에서 같은 효과를 사용하고 있었다. 착시가 가지고 있는 광학적인 효과는 범용적인 것이기에 작품의 아이덴티티를 움직이는 눈에서 찾지 말아야겠다는 은연의 결심 또한 작용하여, 안구가 움직이는 작업은 점차 연구자의 관심 밖으로 밀려나게 되었다.

이후 체인을 이용한 작품을 집중적으로 하게 되었다.(집중시기: 2009-2012) 체인작업은 안구 작업과 마찬가지로 ‘사라지는 것들에 대한 아쉬움’을 시각적으로 표현한 것이다. 다만 상황의 변화로 인하여 ‘재료비가 많이 들지 않을 것, 공간을 많이 차지하지 않을 것, 쓰레기가 많이 나오지 않을 것’ 같은 현실적 제약 조건들이 생겼는데 우연히 발견한 체인은 위 조건들을 모두 만족시키는 재료였다. 작품을 만드는 공간은 책상 하나와 벽만 있으면 가능했고, 쓰레기도 거의 나오지 않았다. 또한 전시가 끝난 후에는 체인을 말아두기만 하면 되기 때문에 보관도 용이하였다. 길거리에서 목걸이나 귀걸이를 만들던 아르바이트의 경험이 재료의 선택에 큰 영향을 주었던 것 같다. 조그만 공구 박스 하나만 있으면 어디서든 작업을 할 수 있다는 것은 연구자에게 큰 매력으로 다가왔다.



【그림 ii】 자화상, 스테인레스 보드에 체인 연결, 169x50x165, 2009

각기 다른 굵기의 체인 2종류를 연결하고, 겹침으로써 공간에 일루전적인 이미지를 만들어낸다. 체인으로 만들어져 공중에 매달린 형태이므로, 작은 외부적 흔들림에도 이미지를 흩어버린다.

체인이 가지고 있는 긴장감과 변형 가능성의 공존, 공간에 설치함으로써 부유하는 듯한 이미지의 발생을 통하여 ‘존재하고 있지만 존재하지 않는’ 아이러니의 순간을 한 공간에 담고 싶었다. 공중에 그려진 낙서처럼 물질

과 비물질의 중간에 위치하고 싶었다.

체인 작업 역시 오랫동안 지속하지는 못하였다. 작품을 하면서 근본적으로 의문을 갖고 있었던 어떠한 생각들이 좀처럼 해결되지 않았기 때문이었다. 체인 작업을 하면서 여러 갤러리와 미술관에서 전시를 하게 되었는데, 오랜 수고로움의 결과물이 전시가 끝나고 전시장에서 작업실로 들어오면 다시 짐이 되어버리는 끔찍한 경험들을 반복하다보니 이게 진정한 예술인가라는 물음에 빠지게 되었다. 길거리의 돌맹이도 갤러리 안에서 조명을 받으면 멋진 작품으로 여겨진다. ‘혹시 내가 하는 일이 멋진 조명을 비추는 일인가?’라는 질문에 선뜻 대답을 할 수가 없었다. 사실 체인 작업은 그것을 잘 보이게 하기 위해서 배경을 어둡고 단순하게 만들어야 하며 조명도 반사광을 써야만 한다. 작품을 만드는 시간 못지않게, 전시장을 조성하는 것에도 많은 시간이 들어간다. 이러한 작업의 진행과정이 돌맹이에 조명을 비추는 꼴과 별반 다름이 없어 보였다. 조명이 사라진 돌맹이는 다시 돌맹이가 되어버리기 때문이다.

또한 동시에 연구자의 작업에 대하여 ‘예쁜 것만 만든다, 착시적 요소라는 재미만 강조한다’는 일부의 평가를 들어야만 했는데, 이성적이고 개념적인 작업이 더 우월한 것 같아 보였던 자격지심을 자극하는 말이었다. 아니라고 반박하기에는 그것에 대하여 스스로 아는 것이 부족했다. 이후 체인 작업은 전시장에서 전시하지 않겠다는 개인적인 다짐에 의하여 자연스럽게 작업의 스타일에서 멀어지게 되었다.



【그림 iii】진주 목걸이, 도색된 쿡을 목걸이처럼 연결, 설치, 2016

이 후 사회적 관계 작업이라는 것들을 진행하였다.(집중시기: 2012년 이후) 연구자는 앞서서 ‘사라지는 것에 대한 아쉬움이 작업의 동력’이라고 말하였다. 안구 작업은 사라지는 것에 대한 아쉬움의 직접적인 표현이라고 한다면, 체인 작업의 경우에는 사라지지 않는 것은 무엇일까에 대한 탐구 결과라고 하겠다. 개인적인 고민 끝에서 사라지지 않는 어떤 것을 찾았는데, ‘모든 것은 사라진다’, 그리고 ‘사라지는 것들 사이에 나는 살고 있다.’라는 명제가 그것이었다. 이러한 생각들의 흐름은 자연스럽게 ‘변해가는 세상에서 나는 어떻게 살아가야 할지?’에 대한 의문으로 귀결되었다.

연구자는 레지던시를 진행하기 위하여 혼자서 집을 짓기도 하고, 쓰레기를 치우고 꽃밭을 만들어 기부금을 모금하기도 하였다. 지역 사회의 일원으로 해당 지역에 꼭 필요한 일들을 해가는 일들이 연구자에게는 예술적인 행위와 결과물이라 생각이 들었다.

사회적 관계 작업의 성과물에 있어서 전시장에서 전시하지 않는 방법을 원하였다. 앞서 체인 작업에서 설명하였듯이 전시장에서 전시하는 것에 대한 불편함 때문이었다. 결과적으로 무엇이 예술이고 무엇이 예술이 아

닌지에 대한 고민을 끊임없이 하게 되었다. 전시장에 전시되지 않는 작품은 어떻게 작품으로 인정 받을 수 있을 것인가에 대한 고민은 스스로의 작업을 다른 시각으로 되돌아보는 계기가 되었다.

물론 전시장에서 전시를 하지 않겠다는 생각은 생각으로서 그쳤다. 제도적으로 예술가라는 것을 입증하기 위해 전시의 경력은 꼭 필요했으므로 최소한의 전시들은 이루어졌지만 덕분에 연구자의 작품 결과물의 존재이유와의 괴리들은 존재했다.